



## Lara Croft i action

-ein studie av ei actionheltinne i eit kjønnsperspektiv,  
med fokus på kropp.

Guro Ljone



Masteroppgåve, Institutt for Informasjons- og Medievitskap  
Universitetet i Bergen  
Haust 2009

# Takk

Fyrst og fremst må eg takka rettleiaren min, Tone Kristine Kolbjørnsen. Takk for å vera oppmuntrande til prosjektet, og takk for stødige rettleiing slik at prosjektet til slutt let seg gjennomføra.

Eg vil også takka Senter for Kvinne- og Kjønnsforskning (SKOK). Til trass for at eg ikkje har vore student ved senteret har dei vore inkluderande og vist interesse for oppgåva. Det har vore inspirerende å delta på masterstafetten i regi av SKOK, og det var også eit privilegium å få presentera deler av prosjektet mitt på konferansen "Environment, Embodiment & Gender – A centennial seminar on Maurice Merleau Ponty's philosophy" hausten 2008, også i regi av SKOK.

Dagane på lesesalen hadde ikkje vore dei same utan gjengen. Takk til studiekameratar frå lesesal 635, og til andre som har bidrege på pauserommet i faglege, og mindre faglege samtalar. Spesielt takk til Linn og Unni for å lesa og gje kommentarar til oppgåva.

Takk til Marry-Anne for gjennomlesing, og for å vera ein god akademisk diskusjonspartnar.

Eg vil også takka vener og familie som har vist støtte og omsorg heile vegen. Spesielt takk til min gode far for korrekturlesing og vegvising i nynorskens skog.

Guro Ljone  
Bergen 5.september 2009

# Innholdsliste

<b>KAPITTEL 1: INTRODUKSJON .....</b>	<b>1</b>
ACTIONHELTINNER PÅ FILM .....	3
ANGELINA JOLIE .....	5
MATERIALE .....	6
FRAMGANGSMÅTE .....	7
TEORETISKE PERSPEKTIV .....	9
<i>Feministisk filmdiskusjon</i> .....	10
<i>Kroppen i rørsle</i> .....	13
FRAMPEIK .....	16
<b>KAPITTEL 2: LARA CROFT: TOMB RAIDER SOM ACTIONFILM .....</b>	<b>17</b>
SYNOPSIS .....	18
DEN KLASISKE FILMFORTELJINGA OG ACTIONFILMEN .....	19
ACTIONFILM OG SPEKTAKULARITET .....	20
FILMENS STRUKTUR .....	22
FILMENS STIL .....	25
LARA CROFT SOM KARAKTER I FORTELJINGA .....	28
<b>KAPITTEL 3: LARA CROFT I ACTION .....</b>	<b>31</b>
LARA CROFT SIN KROPP .....	32
LARA SOM POSØR .....	34
PINUPENS PROBLEM .....	35
LARA CROFT I ACTION .....	36
FIGUREN I LANDSKAPET .....	37
EIN FEMININ STIL .....	39
HANDTERING AV OG FORHANDLING OM KJØNNSSROLLER .....	40
<b>KAPITTEL 4: OPPLEVINGA AV ACTION .....</b>	<b>44</b>
DEN KVINNELEGE TILSKODAREN .....	45
IDENTIFIKASJON .....	46
ANGELINA JOLIE SOM ACTIONSTJERNE .....	50
<i>The "action make over" som utviklingsforteljing</i> .....	51
<i>Identifikasjon med Angelina Jolie?</i> .....	54
HUMOR OG IRONI SOM VERKEMIDDEL .....	55
DEN FAKTISKE TILSKODAREN? .....	59
<b>AVSLUTNING .....</b>	<b>60</b>
AVSLUTTANDE REFLEKSJONAR .....	65
<i>"Jenter sparker seg til muskler"</i> .....	67
<i>Eit nytt kvinneideal?</i> .....	68
<b>REFERANSAR: .....</b>	<b>69</b>
LITTERATUR: .....	70
AVISARTIKLAR: .....	74
INTERNETT: .....	74

FILM: .....	77
TV-SERIAR: .....	79

## Kapittel 1: Introduksjon

Første gong eg såg Uma Thurman som "the Bride i *Kill Bill I* og *II* (2003, 2004) fekk eg augo opp for kvinnelege actionheltar. Eg vart faktisk svært fascinert over å sjå ho meia ned alle sine motstandarar på hemntokta si, og eg sat med ei form for fryd når ho svinga samuraisverdet sitt i kamp mot ikkje mindre enn 88 fiendar, så blodspruten stod i taket. Eg byrja sidan å leggja merke til at det var ei rekke filmar med kvinnelege actionheltar som kom rundt den tida. Det var det også andre som hadde lagt merke til. Fleire artiklar og kommentarar tok opp det nye fenomenet, men ikkje så mange såg ut til å dela min fascinasjon.

Verdens Gang skriv 15.08.03: "Girlpower –Kvinner er de nye actionheltene". I reportasjen vert det referert til ei rekke filmar som kom utover 2000-talet som; *Tomb Raider* (2001), *Terminator 3* (2003), *Matrix* (1999) og *Charlies Angels* (2000). Rekka kan utvidast med filmar som; *Catwoman* (2004), *Resident Evil* (2002) og dei nemnde *Kill Bill* -filmane. Til trass for tittelen på reportasjen, tileignar ikkje dei intervjuarane dei nye actionheltinnene mykje "power". Brita Møystad Engseth, (dåverande filmanmeldar og kulturredaktør i Dagsavisen) seier: "De nye actionfilmene med jenter er bare lettbeint underholdning [...] de nye filmene består mest av effekter og damer med store pupper og store 'gønnere'" (Glans 2003). I ein kommentar om "actiondamene" i Morgenbladet kan ein lesa: "Angelina Jolie har konstant en søknad på å bli superhelt som Lara Croft inne til vurdering, men hun lyktes ikke helt. [...] Hun har nok sine fans der ute, men jeg er stygt redd det er kvise fjortis-gutter som er mer opptatt av muggene enn hva hun gjør når hun redder verden" (Viestad 2003).

Kritikk av denne typen er nokså karakteristisk for korleis desse filmane har vorte mottekne blant kulturkritikarar, og spesielt har den feministiske kritikken vore hard. Nokre har vore oppgitt over deira seksualiserte vesen, og har sett dei som uttrykk for ein utopisk mannleg fantasi, medan andre har vore uroa over kva slags rollemodellar dei nye valdelege heltinnene var. Den feministiske akademikaren Germaine Greer kalla Lara Croft for ein " 'seargent-major' with balloons stuffed up his shirt," og legg til "She's a distorted, sexually ambiguous, male fantasy. Whatever these characters are they are not real women" (sitert i Mikula 2004:57).

Personleg vart det ei oppleving av "guilty pleasure" å sjå desse filmane, ei kjensle av vellyst blanda med dårlig samvit. Det er vanskeleg å argumentera mot at Lara Croft er eit sexsymbol, samtidig er det lett å la seg riva med av dei spektakulære stunta ho utfører på lerretet. Denne spenninga gjorde at eg fekk lyst å sjå nærare på fenomenet med eit feministisk

blikk. Ettersom eg ser på meg sjølv som feminist, og likevel kan la meg rive med av desse filmane, kva betyr det?

I utgangspunktet hadde eg tenkt å ta for meg Tarantinos *Kill Bill I* og *II* (2003, 2004) i tillegg til *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) av Simon West. Eg valde å fokusera på ”mainstream” Hollywood-film, og gjekk derfor vekk frå Tarantino sine filmar. Ein annan grunn var at eg byrja å interessera meg for korleis actionheltinner gjorde seg gjeldande også utanfor sjølve filmlerretet, gjennom kjende skodespelarar som fekk merksemd for sine actionprestasjonar. Eg la merke til at kroppen til kvinnelege actionstjerner ofte vart omtalt i media, med eit fokus på kva trening dei har gått igjennom for å spela actionroller. Ei av dei mest kjende kvinnelege actionstjernene i dag er Angelina Jolie, og filmen ho slo igjennom med er også ein av dei mest markante actionfilmane med kvinneleg helt som kom på byrjinga av 2000-talet, nettopp *Lara Croft: Tomb Raider*.

*Lara Croft: Tomb Raider* kom på kino i 2001. Filmen er basert på det populære dataspelet *Tomb Raider* som vart lansert av Eidos i 1996. Spelet fekk mykje merksemd for sin kvinnelege avatar Lara Croft. Filmane har også nådd ut til eit stort publikum, ikkje minst på grunn av hovudrolleinnehavar Angelina Jolie. Jolie spelar altså Lara Croft som er ein kvinneleg eventyrar. Ho er einaste kvinne i filmen, og medhjelparar og motstandarar er alle menn. Med seg på laget har ho butlaren Hillary, og datateknikaren Bryce, og motstandaren er skurken Manfred Powell i den obskure organisasjonen Illuminati. Handlinga dreiar seg om eit magisk objekt som tillet eigaren å kontrollera tida, og Lara må forhindre at dette fell i hendene på Illuminati, som vil nytta det for å ta kontroll over verda. Både spel og film er kjende kommersielle produkt, retta mot eit ungdommelig publikum. Angelina Jolie, har også blitt ei superstjerne og opptrer stendig i mediebilete. *Tomb Raider* var ikkje berre hennar internasjonale gjennombrøt, men etablerte ho som actionskodespelar, og stjernestatusen hennar har i stor grad vore knytt opp til filmen, og til rolla som Lara Croft.

Filmen er mitt utgangspunkt, og eg vil undersøka korleis Lara Croft vert framstilt i *Tomb Raider*, med eit fokus på kropp og kjønn. Actionfilm er ein sjanger som har eit sterkt fokus på kropp. Det slår meg også at kritikken mot actionheltinner ofte rammar kroppen deira og korleis dei ser ut, som til dømes ein kritikk mot ”store pupper”. Det som fascinerte meg med filmane var korleis actionheltinner brukte kroppane sine, og utfalda seg kroppsleg på film. Kva kan ein få ut av å sjå på korleis Lara Croft brukar kroppen sin, og handlar med kroppen sin? Kva type oppleving legg ein slik film opp til? Kva gleder kan ein kvinneleg tilskodar ha av å sjå ein film med kvinneleg actionhelt? Kan ein identifisera seg med Lara Croft? Kvifor får me informasjon om kva trening Angelina Jolie gjekk gjennom for å setja ho

stand til å spela Lara Croft? Kva kan det tilføra opplevinga av filmen? Kvifor kan ein bli fascinert av filmar med kvinneleg actionhelt som Lara Croft?

## Actionheltinner på film

I fylgje Wikipedia er actionfilm ”a film genre wherein the story is largely told through physical action as opposed to dialogue<sup>1</sup>”. Store delar av ein actionfilm vil bestå av actionscener med ingrediensar som biljakt, slåsting, skyting, og imponerende kroppar i spektakulære stunt. Tradisjonelt har actionfilmen i hovudsak vore ein mannleg arena, og på 1980-talet vart det lansert ei rekke filmar med eit sterkt fokus på maskulinitet og kropp. Dette vert nærast ikonifisert gjennom dei svulmande kroppane til actionstjerner som Sylvester Stallone og Arnold Schwarzenegger i filmar som *Rambo* (1982) og *Terminator* (1984). Mange var bekymra for avbildinga av aggressiv maskulinitet, og såg på det som ein reaksjon, og eit tilbakeslag, mot ei utvikling mot eit meir likestilt samfunn, då kvinner hadde ein marginal plass i desse filmane (Tasker [1993] 2000). Yvonne Tasker syner at til trass for denne vurderinga vart denne type actionhelt faktisk i stor grad stilt til skode for filmpublikummet som eit passivt erotisk objekt, som til dømes den avkledde, glinsande sveitte, Rambo, i likskap med korleis kvinner ofte har figurert på filmlerretet. Dette vert balansert med eit sterkt fokus på aktive eigenskapar hjå actionhelten. Actionsjangeren har slik bygd på ei sterk forståing av at det er eit tett forhold mellom maskulinitet og aktivitet. Aktiviteten, *the action*, legitimerer at kroppane blir stilt til skode (Tasker [1993] 2000:2).

På 1980- og 1990-talet skjer det ei endring i kva roller kvinner spelar i actionfilm. Frå at kvinner hadde ein marginal posisjon i actionforteljinga, føregår det ei forflytting, og kvinner gjekk inn i sentrum av forteljinga gjennom actionheltinnene, og vart hovudpersonen (Tasker [1993] 2000:132). På denne tida vart det lansert ei rekke filmar med aggressive våpenhandterande kvinner i hovudrolla i filmar som *Terminator II* (1991), *Alien*-serien (1979, 1986, 1993) og *Thelma and Louise* (1991). Desse kvinnelege actionheltane har sine forgjengarar i Hong Kongs filmindustri, som har definert og utvikla mykje av actiongenren, og i 1970-talets B-filmar. Det som var nytt med desse filmane var at dei var mainstreamfilmar, produsert på store budsjett i Hollywood. Utan å generalisera kan ein seie at dei kvinnelege protagonistane i desse filmane innehadde eit eller fleire av visse trekk som er karakteristiske for actionsjangren, som meistring av ulike kampsportar, handtering av våpen og køyretøy, og fokus på ein ”fit” eller veltrena kropp. Tasker påpeikar at framveksten av det

---

<sup>1</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Action\\_film](http://en.wikipedia.org/wiki/Action_film)

ho kallar "a muscular cinema" for kvinner heng saman med framveksten av ein bodybuildar- og helsekultur for kvinner (Tasker [1993] 2000:141ff).

Utover 2000-talet kan ein kanskje ane konturane av ei ny bylgje med filmar med kvinnelege actionheldtar. Marc O'Day peikar på at ei av dei mest slåande utviklingane i nyare populærfilm har vore bylgja av action-adventure –filmar med attraktive kvinnelege stjerner som høgst kapable heltinner "kicking ass" (Day O'2004:201). Day refererer til filmar som *Tomb Raider* (2001), *X-men* (2000), *Charlies Angels* (2000), *Resident Evil* (2002), og *Crouching Tiger Hidden Dragon* (2000). Actionheldtinna i desse filmane har kanskje endra litt karakter frå 1980- og 1990-talets muskuløse heltinner. Musklar er ikkje lenger så viktig, hovudvekta ligg på vakre feminine kroppar, kombinert med det som vert sett på som ein tradisjonell, aktiv, maskulin styrke. Det som utmerkar dei er at dei er vakre, sexy og tøffe heltinner, som kontrollerer forteljinga. Dei manøvrerer ulike køyretøy, skyt med pistolar, svingar våpen og slåss i neve-mot-neve kampar, betre enn sine mannlege motstandarar. Day seier at i kombinasjonen av "eye candy" og "the ride", har desse filmane dei elementa av "cinematic spectacle which makes us go 'wow!'", han kallar desse filmane for "action babe cinema" (Day O' 2004:201f).

Actionheldtinnene har som sagt sine filmatiske forgjengarar, men like viktig påpeikar Day, kjem referansepunkta for "action babe cinema" frå fjernsyn, teikneserie og dataspel. I fjernsyn har seriar som *Buffy the Vampire Slayer* (1997-2003) og *Xena Warrior Princess* (1995-2001) vore store suksessar. Frå teikneseriar har me fått "action babe heroines" som *Tank Girl* (1995) , og den erotiske/halvpornografiske *Barb Wire* (1996) med Pamela Anderson i hovudrolla. Denne oppgåvas materiale, *Lara Croft: Tomb Raider* stammar som sagt frå eit av dei mest kjende dataspela med ein kvinneleg avatar. Denne forma for "media cross over" set sitt stilistiske preg: "The franchise-led and synergistic cross-media borrowing of iconic comic strip, video game and martial arts/fantasy-based aesthetics – in which the imagery, montage and music of MTV have also been crucial – clearly marks out the stylistic territory of the recent action babe cinema" (Day O' 2004:202).

Uttrykket "action babe", intenderer å fanga koplinga mellom dei "mjuke" og "harde" elementa som denne fantasifiguren består av: "She is at once – to draw on the contemporary popular cultural lexicon for describing beautiful young women – a 'babe' and, equally importantly, she is 'fit'" (Day O' 2004:205). I fylgje Day, er det unekteleg eit faktum at "the action babe star" er blant dei vakre i den moderne underhaldningsindustrien, og påpeikar at mange byrja karrieren sin som modellar og skjønnhetsdronningar, slik som Cameron Diaz, Milla Jovovich, Halle Berry, og Michelle Yeoh, og at dei i tillegg tek på seg mote-, og



reklamearbeid av forskjellig slag (ibid.:205). Dei vert på den eine sida framstilt i media som den klassiske Hollywood pinupen:

Their erotic glamour and aura of sexual availability – key ingredients in Hollywood love goddess assembly line since the star system emerged – are regularly promoted in the on-the-edge-of-soft-porn pin-up articles which populate men's style magazines, playing on the soft and feminine visual aspects of the stars [...] (ibid.:205).

Men Day legg også til at ein i promoteringa av "the action babe movies" også legg betydeleg vekt på stjernenes 'fitness' og førebuinga for rolla gjennom det han kallar "the action make over", eit tema eg vil vende tilbake til i kapittel 4, der eg diskuterer kva slikt ekstramateriale om Angelina Jolie tilfører filmopplevinga. Eg vil under gjøe ein presentasjon av Jolie, for å ha eit bakteppe.

## Angelina Jolie

Angelina Jolie er i dag ei av Hollywoods meste kjende skodespelarar. Ho har figurert høgt oppe på Forbes si liste over verdas mektigaste kjendisar, der kåringa ser på kombinasjonen pengar og berømmelse (Miller 2008), og ho var i 2008 best betalte kvinnelege skodespelar i fylgje bransjebladet Hollywood Reporters si inntektsliste.

Etter *Tomb Raider* (TR) har Jolie spela i ei rekke actionfilmar. I 2003 kom oppfylgjaren til TR, *Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life*. Ho spelar etterforskar i thrilleren *Taking Lives* (2004), og i actionkomedien *Mr. & Mrs. Smith* (2005) spelar ho mot Brad Pitt, der dei spelar eit ektepar der begge er leigemordarar, utan å vite at den andre er det. I 2008 spela ho karakteren *Fox* i filmen *Wanted* mot James McAvoy som hadde hovudrolla. I den samanheng vart det gjort eit poeng av at karakteren hennar i filmen er ein mentor for karakteren til McAvoy, og at ho på settet også fungerte som ein slags mentor, ettersom ho var ein mykje meir erfaren actionskodespelar enn McAvoy (Horowitz 2008). Jolie kan derfor seiast å vera ei kvinneleg *actionstjerne*, og i samband med innspelinga av thrilleren *Salt* som skal koma på kino i 2010, skriv Filmmagasinet.no: "i kjent stil insisterer [hun] på å gjøe alle stuntene selv" (Rasmussen 2009). Det at Jolie utførar sine egne stunt, er eit tilbakevendande tema i medieomtale om ho, og under innspelinga av nemnde film skal ein også ha fått "bevis" for at det er sant: "Here's proof that Angelina Jolie does her own stunts. The actress bumped her head [...] on the set of her movie 'Salt' and was briefly hospitalized yesterday", melder NYdailynews.com (2009). Det fins mykje slikt ekstratekstleg materiale som omtalar Angelina Jolie i samband med innspeling av, og førebuing til å spela actionroller, og på DVD-versjonen

til *Tomb Raider* er det via to bonusspor til å visa kva trening ho gjekk i gjennom for å førebu seg til rolla, og korleis ho utførte stunta sine sjølv.

I tillegg til at *Tomb Raider* vert omtalt som Jolies gjennombrøtsfilm, og er sentral i å etablere ho som ein actionskodespelar, vert den også trekt fram som eit vendepunkt i livet hennar. Jolie var mykje i rampeljoset frå ho var heilt ung, ikkje minst fordi ho hadde eit noko utsvevande privatliv, og var kjend for å vera ”vill og opprørsk”. Tema som har vore omtalt er dei mange tatoveringane hennar, eit utsvevande sexliv, hennar dragning mot det mørke og døden, og at ho samla på knivar<sup>2</sup>.

Dette er eit nokså anna bilete av Angelina Jolie enn det som me er vant til å sjå i media i dag. I dag er ho mest kjend for sitt forhold til Brad Pitt, at ho er mor til seks barn, derav tre adopterte, og ho har også fått mykje merksemd for sin humanitære innsats, bl.a. som FN-goodwill ambassadør. Den ”store endringa” som ho har gått gjennom er blitt ein sentral del av korleis livshistoria hennar vert presentert. I ein lengre reportasje i Verdens Gang intervjuar journalist Aud Berggren Jolie, og i reportasjen som har tittelen ”Endelig et meningsfylt liv” skildrar Berggren transformasjonen som Jolie skal ha gått igjennom:

Angelinas forandring har vært dramatisk. Fra opprørsk tenåring som hadde sitt første forhold da hun var 14. Til goth-perioden med sorte klær, tung sminke, knivkutting og sex-leker. Da hun giftet seg med engelske Jonny Lee Miller, var det i sorte gummibukser og hvit skjorte med navnet hans skrevet i sitt eget blod. Da hun senere giftet seg med Billy Bob Thornton hadde de hverandres blod innkapslet i matchende halskjeder. De var så sikre på at de skulle være sammen for bestandig at de kjøpte gravplasser ved siden av hverandre. Angelinas store forandring begynte da hun spilte inn ”Lara Croft: Tomb Raider” i Kambodsja i 2000 (Berggren 2007).

Angelina Jolie fortel sjølv i intervjuet: ”Først ble jeg sunn og frisk fordi jeg måtte trene så mye for rollen. [...] Det var begynnelsen på den jeg er i dag” (ibid.). Journalisten held fram: ”Nå er forvandlingen fullstendig. Angelina fant seg selv og mannen hun kan dele et meningsfylt liv med” (ibid.).

## Materiale

For analysen av filmen nyttar eg DVD-versjonen som er distribuert av Paramount Home Entertainment, Noreg.

For å sjå på stjernestatusen til Angelina Jolie nyttar eg lett tilgjengelege kjelder som Wikipedia, i tillegg til presseomtale og bilete på nett og i papirutgåve, men eg har ikkje i

---

<sup>2</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Angelina\\_jolie](http://en.wikipedia.org/wiki/Angelina_jolie)

særleg grad nytta meg av det som kan karakteriserast som sladdermagasinet. Eg har ikkje gjort nokre vurderingar om kor haldbart materiale er i forhold til kva som er den "sanne" historia om Angelina Jolie, då det som interesserer meg er korleis Jolie vert *framstilt*, og eg ser at tema som eg har fokusert på er tema som går att fleire stadar i materialet.

Eg nyttar meg også av ekstramateriale på DVD-en for å sjå på korleis Jolie vert etablert som ei actionstjerne. Sporet "Stunts" tek for seg innspelinga av filmen, og spesielt korleis Angelina Jolie utførte stunta sjølv. Sporet "Crafting Lara Croft" tek for seg korleis Angelina Jolie vart treina opp og forma til å kunne spela rolla som Lara Croft. Slikt materiale er ein del av promoteringa av filmen, og er såleis ikkje nøytrale kjelder, men eg er interessert i å sjå på korleis dette materialet vert nytta for å etablere hennar image som actionstjerne. Mesteparten av materialet er henta frå rundt tida *Tomb Raider* vart lansert. Noko av materialet er frå perioden etterpå, slik at denne kunnskapen vil kunne farga opplevinga av filmen i større grad for dei som ser filmen i ettertid.

Som i innleiinga, vil eg også referera til presseoppslag som kommenterer actionfilm med kvinnelege actionheltar som eit kulturelt samtidsfenomen.

## Framgangsmåte

Framgangsmåten for oppgåva vil vera kvalitativ tekstanalyse, og spesielt sjangeranalyse. Det er ulike måtar å gjera sjangeranalyse på og Leif Ove Larsen listar opp moglege tilnærmingsmåtar i "Hva er sjangeranalyse?" (2008)

Ein måte er å sjå på tilhøvet mellom enkeltfilmen og resten av sjangeren (2008:198). I analysen av filmen min vil eg halde *Lara Croft:Tomb Raider* opp mot action som sjanger, og relatera den til kva andre har skrive om action. Fylgjer den sjangerens konvensjonar, eller bryt den med dei? Skil den seg frå filmar med mannleg actionhelt?

Ein annan aktuell tilnærmingsmåte er å gjera ein karakteranalyse og å sjå på stereotypiar, og Larsen trekk nettopp fram ein slik metode for å sjå på kvinnelege heltar i nyare actionfilm (ibid.). Kva kjenneteiknar Lara Croft som karakter, korleis relaterer ho seg til dei andre karakterane i filmen? Ho har både medhjelparar og motstandarar, kva karaktertrekk har dei. Korleis vert karakterane framstilt i forhold til kjønnsrollemønster?

Det er også tradisjon for å sjå på sjanger i forhold til samfunn. I eit slikt perspektiv vert sjanger sett på som eit kulturelt dokument eller eit symptom på samfunnsmessige forhold. Larsen spør: "Hva kan en populær sjanger fortelle om holdninger, verdier, og hos sitt

publikum og i samfunnet?” (ibid:199). Eg er interessert i å sjå på kva verdiar og førestillingar om kjønn og kropp som vert formidla i *Tomb Raider*.

Innan tekstanalyse har ein blant anna skild mellom det som litteraturvitar Atle Kittang kallar ein *objektiverande* lese måte, og ein *symptomal* lese måte (Østbye m.fl. 2004:64). Ein objektiverande lese måte forsøker å skilja verket frå sendar og sosial kontekst, det er verkets indre struktur som står i fokus. Ein dominerande lese måte er nærlesing, og ein slik analyse måte vert gjerne kalla formalistisk. Den symptomale lese måten ser på tekstar som manifeste uttrykk for underliggande eller skjulte tydingar. Ei slik tilnærming bygger på at tekstar er formidlarar av tydingar som produsenten sjølv gjerne ikkje har oversikt over eller er medviten om. Det kan dreia seg om dominerande normer og førestillingar, som verkar så sjølvsegte for ei gruppe at dei fortonar seg som allmenngyldige (ibid.).

David Bordwell har vore ein forkjempar for ei formalistisk tilnærming til film, og han har vore ein skarp kritiskar av ein meir ideologiskritisk filmteoretisk tradisjon som han har kalla ”Grand Theory” (1996), men eit formalt perspektiv med auga for verkemiddel treng ikkje å stå i motsetnad til å også ha eit fokus på konteksten og meir samfunnsmessige forhold. Eg ynskjer å gjera begge deler i mi oppgåve, og for å sjå på filmen i kontekst, må ein fyrst sjå på sjølve filmen. Eg gjer ei nærlesing av *Tomb Raider* og ser til dømes på korleis filmen framstiller kroppen gjennom stilistiske verkemiddel, men eg vil altså også relatere dette til ein samfunnsmessig kontekst, og til korleis kropp artar seg i vår kultur.

Richard Dyer ser på studiar av stjerner som privilegerte i å knyta saman industri og tekst, film og samfunn, fordi stjernene også lever eit liv utanfor lerretet. Ei filmstjernes image består ikkje berre av hans eller hennar filmar, men av promoteringsmateriale for filmane, offentlege opptredingar, pressemeldingar frå studioa, så vel som intervju, biografier og pressedekning av kva stjerna gjer, og om hans eller hennar privatliv ([1979] 1998:162).

I si tilnærming til stjerner kombinerer Dyer sosiologi og semiotikk. Det sosiologiske perspektivet ser på stjerner som symptomatiske, sosiale fenomen med påverknadskraft. Filmar er signifikante fordi dei har stjerner i seg. I det semiotiske perspektivet er det omvendt, der stjerner vert sett på som signifikante fordi dei er med i filmen, og difor er ein del av kva filmen betyr. Dyer introduserer omgrepet *star text*, han les stjernene som ein tekst, og han vektlegg at stjerneimage alltid er omfangsrike, multimediale og intertekstuelle (ibid.). Det er filmen som er utgangspunkt for min analyse, og difor vil mitt hovudfokus vera på korleis Angelina Jolie er ein del av filmens tyding. Richard Dyer skriv at noko av det som gjer det interessant å studera stjerneimage er korleis dei artikulerer aspekt ved det å leva i dagens

samfunn<sup>3</sup> (Dyer 2004:166). Kva aspekt ved å leva i dagens samfunn er det Angelina Jolie artikulterer? Kan Jolies stjerneimage ha noko å sei for opplevinga vår av filmen?

Den tekstanalytiske situasjonen har vore samanlikna med ein *dialog*: ”Analytikeren stiller spørsmål til teksten og forsøker å besvare dem med grunnlag i teksten og de begrep og perspektiv (kunnskap om teori og andre relevante forhold) som mobiliseres i analysen” (Østbye m.fl. 2002:69). I min analyse vil eg aktivt bruka teoretiske perspektiv om kropp, og la materialet (filmen *Tomb Raider*, og actionstjerna Angelina Jolie) gå i dialog med desse. Det vil sei at teorien ikkje berre står i eit utvendig forhold til materiale, og berre blir *applisert* på dette:”[...] the concept of application implies a relation of exteriority between the applied science and the field it is supposed, unilaterally, to inform” (Felman 1987:49). Eg vil også opna opp for at materiale kan informera dei teoretiske perspektiva, og kasta ljós over desse, ”interimplicat[ing] each other”, det er slik snarare snakk om ”implication as opposed to application” (ibid.:49).

Framgangsmåten min er altså tekstanalyse, og i den grad eg talar om publikum eller tilskodaren dreiar det seg om det ein kallar ”den implisitte lesar”. I Chatmans narrative kommunikasjonsmodell<sup>4</sup> peikar ”den implisitte lesar på: ”den eller de leseroller teksten tilbyr den empiriske leseren, de rammene eller retningslinjene som legges for leserens meningsproduksjon blant annet gjennom tekstens henvendelsesform” (Hausken 1999: 63). Utgangspunktet mitt er ei form for oppleving av fascinasjon, så ei tilskodaroppleving ligg under. Sjølv om det ikkje er ein resepsjonsanalyse eg gjer vil eg reflektera over moglege opplevingar, og gleder ved å sjå actionfilm.

## Teoretiske perspektiv

Eit overordna perspektiv for meg er kjønnsperspektivet. Kva er kjønn? Kvifor er det skilnad på menn og kvinner? Kva rolle spelar kultur og biologi? Er maskulinitet utelukkande for menn, og femininitet utelukkande for kvinner?<sup>5</sup> Kjønnsteori har vakse fram som eit fagfelt i denne undersøkinga av kva kjønn er, og korleis kjønnskilnadar oppstår eller vert konstituert.

---

<sup>3</sup> Dyer understrekar at det er stjerner som medietekstar det er snakk om, og ikkje stjernene som ”verkelege” personar.

<sup>4</sup> Denne kommunikasjonsmodellen har vorte kritisert bl.a. av Bordwell for å ha sin forankring i ein verbalspråkleg tradisjon, og at den ikkje er overførbar på audiovisuelle medium. Chatman derimot forsøker å lausriva forteljaren frå denne forankringa, og forteljaren framstår slik, ikkje som ein forteljande person, men som eit samleomgrep på alt som bidreg til tilskodarens meningsproduksjon.

<sup>5</sup> Dette er ein lang og innfløkt diskusjon som eg ikkje vil ha moglegheit for å utgreia for her. Sjå til dømes Moi 1998, Butler [1990] 2006, Mortensen m. fl. 2008.

Kjønnteorien stiller også spørsmål ved kva førestillingar som ligg til grunn for at kjønn framstår slik det gjer i vår kultur. ”De kjønnsteoretiske undersøkelserne går på denne måten hinsides sedementerte identitetskategorier som ”mann” og ”kvinne” og rokker ved dem. I så måte er spørsmålet om kjønn et åpent spørsmål som undersøkes i en stadig utforsking av mulige betydninger og betydningssammenhenger” (Mortensen m. fl. 2008:15). I boka *Kjønnteori* vert det presentert ulike tilnærmingsmåtar til spørsmålet om kva kjønn er, som har hatt stor påverknad på fagfeltet: den psykoanalytiske; den eksistensialistisk/fenomenologiske; den ontologiske; den diskursive; og den dekonstruktive. Desse svarar på litt ulikt vis på spørsmålet om kva kjønn er, men dei har til felles at dei ser på kjønn som noko som ikkje er deterministisk gjeve, men som noko som er i endring (ibid.:18).

I utforskinga av actionheltinna relaterer eg meg til ein feministisk kritikk. Kan ein forsvare den kvinnelege actionhelten frå ein feministisk ståstad? Eg vil sjå på kva som skjer med kjønn når actionheltinna går inn på det som tradisjonelt har vore ein mannsdominert arena. Kva skjer med kategoriar som maskulinitet og feminitet, vert dei undergravne eller snarare tvert i mot forsterka? Den teoretikaren eg i hovudsak er inspirert av i handsaminga av kropp og kjønn høyrer til den eksistensialistisk/fenomenologiske tradisjonen. Iris Marion Young brukar fenomenologi for å tematisera den kvinnelege kroppen i rørsle, og eg vil nytta hennar lesing for å tematisera actionheltinna i rørsle.

## **Feministisk filmdiskusjon**

I feministisk filmteori og filmdiskusjon har det vore vanleg å sjå på korleis kvinner vert framstilt på film. Laura Mulvey plasserte feministisk filmteori på kartet med sin artikkel ”Visual Pleasure and Narrative Cinema” ([1975] 2003). Hennar utgangspunkt er ei registrering av at kvinner, særleg i den klassiske Hollywood-filmen, vert framstilt som erotiske objekt for mannens kontrollerande blick (Kolbjørnsen 1993:7).

Mulvey meiner at mainstreamfilmen utfaldar ubevisste mekanismar, der framstilling av kvinna fungerer som signifikant for seksuell ulikskap, som stadfestar mannen som subjekt og meiningsberar. Dette fører til at i ei verd som er styrt av ein seksuell ubalanse, har nyting i det å sjå vore delt mellom aktiv/mannleg og passiv/kvinneleg. Mannen er den aktive som ser, og kvinna blir sett på. Vidare hevdar Mulvey at i den klassiske Hollywood-filmen opererer den aktive mannlege protagonisten som ”figure-in-the-landscape”, subjektet som driv handlinga framover, medan kvinna konnoterer ein ”to-be-looked-at-ness”, som stoggar opp

forteljinga som eit passivt objekt for eit erotisert visuelt skode/spectacle (Mulvey [1975] 2003:137f). Mannen er knytt til det narrative, medan kvinner er knytt til "the spectacle", eit skode.

Mulvey meiner altså at Hollywood-film framstiller kvinner som passive objekt. Sidan den tid har det skjedd ei stor utvikling, både innan feministisk filmkritikk, og i Hollywood. Yvonne Tasker har vore ei sentral stemme i den akademiske behandlinga av emne som actionfilm, kjønn og kropp, og ho er blant dei som har peika på at actionheltinnene utfordrar dette mønsteret. Ho skriv at det er mogleg å sjå på den sentrale plassen som actionheltinna oppnådde på 1990-talet som ei utfordring til kvinners sosiale roller, og til hennar representasjon i filmens symbolske orden. Det er i dette landskapet at mykje av debatten om tydinga av actionheltinna har funne stad innan ein feministisk filmdiskusjon. "Cinematic images of women who wield guns, and who take control of cars, computers and the other technologies that have symbolised both power and freedom within Hollywood's world, mobilise a symbolically transgressive iconography" (Tasker [1993] 2000:132). Tasker seier at på det mest fundamentale nivå bryt den aktive heltinna med konvensjonelle oppfatningar om at kvinner er, eller burde bli representert utelukkande gjennom kodar av feminitet.

Likevel merkar Tasker seg at ei slik oppfatning faktisk ofte har gjort seg gjeldande innan den feministiske filmkritikken: "The critical suggestion that the action heroine is 'really a man' [...] stems from this assumption and represents an attempt to secure the logic of a gendered binary in which the terms 'male' and 'masculine', 'female' and 'feminine' are locked together (Tasker [1993] 2000:132). Tasker meiner at ein kan spora ei mistenksam haldning til om kvinners tilstadesveren i actionfilmen er passande, og at det verkar som om feministiske kritikarar har respondert på desse filmene med varierende kombinasjonar av lyst og avsky, entusiasme og skepsis. Bilete av kvinner med våpen i ein film som *Thelma and Louise* vart til dømes ikkje sett på som å handla om 'empowerment', men vart sett på som å presentera protagonistane som *symbolically male* (ibid:135). I fylgje Tasker omskriv desse filmene, på ulike måtar, den kvinnelege kroppen i maskuline termar, men det kan verke som ho les dette meir som ei lausriving av det maskuline frå det mannlege. Ho introduserer omgrepet *musculinity*, som indikerar at den fysiske definisjonen av maskulinitet i form av ein veldefinert muskulatur, ikkje lenger er avgrensa til den mannlege kroppen innan representasjonssystemet. Den muskuløse kroppen, både kvinna og mannen er resultat av bygging, ikkje biologi (Gjelsvik og Myrstad 2008:166).

Day har ei liknande lesing, og meiner at det i desse filmene stadig føregår ei simultan omskriving og problematisering av motsetningar som strukturerar den allmenne forståinga av

kjønn i ein patriarkalsk konsumkultur. Actionheltar og actionheltinner er ikkje berre parodiske og overdrivne stereotypiar av ”mannlig” og ”kvinnelig”, dei er ofte også merka med tydingar assosiert med det kjønnet dei ikkje er: ”In the action-adventure cinema, therefore, a series of gender transactions and, sometimes, gender thefts can be seen to take place, as qualities of masculinity and femininity, activity and passivity, are traded over the bodies of action heroes and heroines” (Day 2004:203).

På dette viset meiner Day at ”action-adventure cinema” bryt opp, eller fordoblar Mulveys utsegn om at i klassisk Hollywood-film opererer den aktive mannlige protagonisten som ”figure in the landscape”, subjektet som driv handlinga framover, medan kvinna konnoterer ein ”to-be-looked-at-ness” som frys forteljinga som det passive objekt for eit erotisert visuelt ”spectacle” (Mulvey [1975] 2003). Actionheltinna er både den aktive protagonisten som driv handlinga framover, og blir samtidig stilt opp som eit passivt objekt, som eit skode, på same vis som den mannlege actionhelten. Dette skjer likevel på litt ulikt vis, og han syner til Tasker som seier at dersom bilete av menn ofte har trengt å kompensera for ein seksuell presentasjon av heltens kropp gjennom å vektlegga aktivitet, så har bilete av kvinner ofte trengt å kompensera for bilete av den aktive heltinna gjennom å vektlegga hennar seksualitet og tilgjenge innanfor tradisjonelle feminine termar (Tasker 2000:19).

Actionheltinna er framleis eit heitt tema i feministisk kritikk, men kritikken i dag går kanskje meir på hennar seksualiserte vesen, enn på hennar valdelege vesen. Schubart og Gjelsvik kommenterer den utfordringa den kvinnelege helten representerer frå eit feministisk standpunkt: ”Are they positive role models for a female audience? Or are they merely new versions of the old pin-up, refashioned in new outfits, new flesh and new roles to cater to a new taste in a postmodern media age? (Schubart og Gjelsvik 2004:9). I mykje av litteraturen om actionheltinna vert det vist til korleis kritikarane har vore delte i sitt syn på hennar feministiske potensial, ”postmodernsime” verkar å vera eit sentralt omgrep for å forstå skilje i den feministiske kritikken.

Mikula viser til korleis feministar assosiert med postmoderne teori har anstrengt seg for å dekonstruera eit essensielt feministisk ”me”, og ein politikk som legg vekt på felles band. Ho viser til korleis ei rekke feministar har forsøkt å vinna attende ei feminin framferd som ei kjelda til ”empowerment”, meir enn ei kjelde til undertrykking: ”They set out to ”appropriate and reinvent female stereotypes to their own advantage” (...) employing multivocality and parody as modes of positive self-reference” (Mikula 2004:58). Schubart brukar termen postfeminisme om denne haldninga:



[...] first, we find a distance to the feminist movement which is declared "dead, victorious and ultimately failed"; second, a sense of living in a postmodern culture defined by hybridity, globalization, capitalism, ambivalence, and contradiction; third, a playful attitude towards products (clothes, movies, objects) that are perceived as signs expressing emotions rather than having an essence (...); and fourth, a sense of living with multiple and conflicting identities (Schubart 2007:16).

Schubart sjølv er post-feministisk orientert, og legg vekt på korleis ein i ein postmoderne kultur kan konstruera identitet, fleksibelt og justerbart, etter våre behov, evner og tru. Ho meiner at i staden for å velja ein "korrekt" posisjon må me opna oss for ein annan posisjon; *in-between*. "Just like the female heroine is placed between male and female gender roles, we the audience is caught between pleasure and guilt, between acceptance and denial" (Schubart 2007:7). Ho påstår at feministisk kritikk ofte går glipp av nettopp dette, at publikum vil lesa tekstane begge vegar.

## Kroppen i rørsle

Paul McDonald skriv om stjerne kroppen og ser det som eit minus i Tasker sitt arbeid, at ho identifiserar musklar som teikn, men at ho i liten grad undersøker kva desse musklane gjer. Han meiner at dette har den effekten at det fjernar "actionen" frå actionfilmen: "The muscular body is not only a body with the potential for action but is continually shown to be the *body in action*" (Dyer og McDonald 1998:182, min kursiv). Å lesa kroppen som eit teikn kan skygga for å lesa kroppen som ei kjelda for handling. McDonald syner til at kampscenene i *Enter the Dragon* (1973), ikkje berre syner kroppen til Bruce Lee som sterk og muskuløs, men også denne kroppens fart og rørsle, at kroppen også er smidig, ledig og presis. "With each action Lee's body represents a sense of *being in the world* by its movement through space and time" (ibid.:182, min kursiv).

Utan å bruka omgrepet *fenomenologi*<sup>6</sup> ligg McDonald her tett opp til eit fenomenologisk perspektiv i tradisjonen til den franske filosofen og fenomenologen Maurice Merleau-Ponty. Merleau-Ponty framhevar at me som menneske er fundamentalt kroppslege subjekt, han hevdar at kroppen er noko meir enn eit instrumentelt objekt og noko me har. Meir grunnleggande er kroppen erkjenningssubjekt og noko me er. I fylgje Merleau-Ponty er kroppen intensjonal, det vil sei at den representerar ei form for retning i forhold til verda og dannar utgangspunkt for ei kvar orientering i verda. Kroppen er vårt nærver i verda. Ut frå

---

<sup>6</sup> Ordet fenomenologi stammar frå det greske *phainomenon*, som tyder "det som kjem til syne". Innanfor ein fenomenologisk tradisjon er ein opptatt av å undersøka det som kjem til syne gjennom menneskes erfaring av verda (Sampson 2008:38).

Merleau-Pontys fenomenologi vert medvitnet noko som er knytt til interaksjonen mellom kroppen og verda, gjennom handling (Sampson 2008:39). Actionfilmen handlar i stor grad om den *handlande kroppen* og *kroppen i rørsle*, og McDonald formulerer kanskje her at eit fenomenologisk perspektiv kan høva godt for ei lesing av actionfilmen og actionstjernenes kroppar.

Kanskje er det slik at eit slikt perspektiv høver spesielt godt for å studera den kvinnelege actionhelten. Som vist over går mykje av kritikken mot actionheltinna ut på korleis ho ser ut og står fram, men korleis ho brukar kroppen sin vert kanskje noko oversett, ikkje berre av ”kvisete fjortis-gutter”, som Viestad refererte til (sjå innleiing), men også av kommentatorar og kritikarar. Difor vil eg nytta eit fenomenologisk perspektiv for å kasta ljós over Lara Croft og korleis ho utfaldar seg kroppsleg i filmen *Tomb Raider*.

Eg nyttar spesielt den feministiske teoretikaren Iris Marion Young, som nyttar seg av Merleau-Pontys fenomenologi, men samtidig kritiserer han for å mangla kulturell og historisk sensitivitet. Den kroppen som fenomenologien skildrar som ”every body” og ”any body”, har implisitt vore tenkt å vera ein mannleg, heteroseksuell og kvit kropp (Sobchack 1992:148). Young har i sitt arbeid blant anna fokusert på dei spesifikke og distinkte gledene ved å vera ein kvinneleg kropp. Men ho har også sett på korleis det kvinnelege kroppssubjektet i utføringa av visse intensjonale prosjekt, ofte har levd kroppen sin med ei prøvande haldning, og med ei skjerpa merksemd på kroppen som objekt (ibid.:151). I essayet ”Throwing like a Girl” (1990), forsøker Young å spora nokre grunnleggande, observerbare, og av og til heller ordinære modalitetar (væremåtar), i kvinners åtferd, måte å bevega seg på, og forhold til rom, i samanlikning med menn. Young klargjer at ho ser spesifikt på kvinner og menn i moderne, industrielle, urbane og kommersielle samfunn.

I tillegg til å basera seg på Merleau-Pontys arbeid, trekker ho også på arbeidet til Simone de Beauvoir sin teori om *situasjonen* av å vera kvinne<sup>7</sup> og kombinerar desse innsiktene i sitt studium av jenters og kvinners kroppar i rørsle og i rom, spesielt i sportslege aktivitetar. Ho har valt ut rørsler der kroppen siktar mot å fullføra ei bestemt oppgåve, eller å nå eit bestemt mål, ho utelukkar dermed kroppen i sitt seksuelle vesen, og ho utelukkar også meir strukturerte rørsler som ikkje har eit spesielt mål, som til dømes dans. Dette gjer ho basert på ei overtyding frå Merleau-Ponty om at det er i den ordinære målretta orienteringa av

---

<sup>7</sup> Beauvoir seier i ei berømte formulering at kroppen ikkje er ein ting men ein *situasjon* ”[Den er] vårt grep om verden og utkastet til våre prosjekter” (Beauvoir 2000:77f). Moi klargjer kva som ligg i denne termen hjå Beauvoir: ”Situasjon” ber ikkje den meir daglegdagse tydinga som ”kontekst”, men må forståast som eit filosofisk omgrep. Ut frå Beauvoir er ikkje situasjon noko som ligg utanfor eller i kring menneske, men er snarare det som bitt menneskes fridom og faktisitet saman (Moi 1998:91).

kroppen som ein heilskap, i møte med gjenstandar og i eit miljø, som til å byrja med definerar tilhøvet mellom eit subjekt og dette subjektets verd. På dette grunnlag hevdar Young at eit fokus på korleis den feminine kroppen ofte eller typisk oppfører seg i slik åtferd og rørsler kan openberra strukturar for den feminine eksistens (Young 1990:143).

Det feminine i denne samanheng er ikkje ei skildring av ein essens som alle kvinner har til felles. Ho fylgjer Beauvoir og ser på det som eit sett av strukturar og vilkår som trekker grensene for den typiske situasjonen av å vera kvinne, samt korleis denne situasjonen typisk er levd av kvinner sjølv (Young 1990:143). Ho held fram langs Beauvoirs linjer og skildrar situasjonen for den feminine kropp som ein situasjon som er prega av ei grunnleggande spenning mellom *immanens* og *transcendens*<sup>8</sup>.

The lived body as transcendence is pure fluid action, the continuous calling-forth of capacities that are applied to the world. Rather than simply beginning in immanence, feminine bodily existence remains in immanence or, better, is *overlaid* with immanence, even as it moves out toward the world in motions of grasping, manipulating, and so on” (Young 1990:148).

I måten kvinner lever sine kroppar på klarar dei ikkje å fri seg frå kroppen som immanent og tingleg. Dette syner seg i måten kvinner brukar kroppane sine på. Young observerer korleis kvinner brukar kroppane sine til dømes når dei går, ber på ei bok, eller skal lyfta ein tung ting, i sine observasjonar finn ho trekk som går att, som ei feiling i å gjera full bruk av kroppens romlege potensial; ein mangel på å vera open i skritt og gange; og ein tendens til å lukka kroppen om seg sjølv når ein sit, går eller når ein ber ein ting; at ein ikkje set heile kroppen i engasjement med oppgåver som krev kraft, styrke og muskulær koordinering; ein tendens til å konsentrera rørsle i ein kroppsdel; ei prøvande haldning i staden for flytande og retta rørsle; og kvinner har i rørsler ein tendens til å ikkje rekka ut, strekka seg, lena seg, og fylgja i gjennom i retninga av hennar intensjon (Young 1990:145f).

I forhold til rom beskriv Young korleis kvinner har ein tendens til, jamvel i sport, å verta verande på ein plass oftare enn menn og reagera på objekt som nærmar seg dei, heller enn å gå ut for å møte objektet: ”We frequently respond to the motion of a ball coming toward us as though it were coming *at* us, and our immediate bodily impulse is to flee, duck, or otherwise protect ourselves from its flight” (Young 1990:146).

---

<sup>8</sup> Å *transcendera* tyder å overskrida, og innanfor eksistensialismen refererer dette omgrepet til prosessen som mennesket er retta utover noet gjennom, og dei faktiske tilstandane som tilhøyrer dette. Menneske er alltid engasjert gjennom prosjekt som strekke seg utover det som er her og no, og dette gjev menneske fridom (Moi 1998:91ff). Å vera *immanent* tyder å ikkje vera overskridande. Dette inneber å vera meir som ein ting som ikkje har prosjekt og strekke seg utover noet. I fylgje Beauvoir har kvinner historisk sett vore tvunge til å erfara kroppane sine som meir tinglege (Sampson 2008:37).

Rom i den fenomenologiske tradisjonen er ikkje ein abstrakt, objektiv kategori. Det er heller levd, og konstituert som *relasjonen* mellom det intensjonale kroppssubjektet som handlar, og den objektive verda som er kontekst og horisont for prosjekt og handling (Sobchack 1992:155). Om kvinners forhold til rom skriv Young, "Feminine existence lives space as *enclosed or confining*, as having a *dual* structure, and the woman experiences herself as *positioned in space*" (Young 1990:151).

Young meiner at væremåten for denne feminine kroppslege eksistensen har sitt utspring i at kvinner erfarar kroppen sin som ein ting, og som ein skjør ting, som må bli overtala til å røra seg, ein ting som eksisterer som "*looked and acted upon*" (Young 1990:150). Kvinner lever kroppen sin både som eit subjekt og objekt i verda. Dette er ein effekt av det patriarkalske samfunnet som hindrar kvinner full subjektivitet, autonomi og kreativitet, som mannen er tilskriven i patriarkatet. Ho skriv: "My suggestion is that the modalities of feminine bodily comportment, motility and spatiality exhibit this same tension between transcendence and immanence, between subjectivity and being a mere object" (Young 1990:144).

Spesielt relevant for filmkritikk er det at ho trekker fram korleis kvinner blir definert som objekt i vår kultur. I fylgje Young lever kvinner med at dei stendig vil bli sett på som rein kropp, som presenterar seg som eit potensielt objekt for eit anna subjekts vilje (Young 1990:155). Dette resonnerar med korleis Mulvey skildrar kvinners plass på lerretet. Mykje av den ambivalensen som blir uttrykt i forhold til actionheltinnene i filmkritikk er knytt opp til deira status som erotiske objekt eller sexsymbol. Likevel er dei også handlande aktive subjekt. Kva kan ein få ut av å studera dei i eit slikt perspektiv?

## Frampeik

I kapittel 2 ser eg på form og stilistiske trekk ved filmen. Eg ser på korleis forteljinga vert fortalt, og kva implikasjonar dette får for korleis kroppen vert synt fram i filmen. Eg ser også korleis Lara Croft vert teikna som karakter, og korleis ho fungerer som karakter i forteljinga. I kapittel 3 ser eg på kropp og kjønn i filmen. Eg ser på kroppen til Lara Croft slik den så og sei fysisk materialiserer seg, men legg hovudvekta på korleis denne kroppen utfaldar seg i rørsle, korleis ho handlar og brukar kroppen sin. Eg ser vidare på korleis karakterane vert framstilt i forhold til eit kjønnsrollemønster. Kva førestillingar og normer vert formidla. I kapittel 4 ser eg på kva type oppleving ein actionfilm med kvinneleg actionhelt som *Tomb Raider* legg opp til. Eg relaterer dette spesielt til den kvinnelege tilskodaren. Eg ser på kva tyding det kan ha

for opplevinga at me har mykje ekstratekstleg kunnskap om Angelina Jolie som actionstjerne. Kva gleder og nytingar ein kan få av å sjå ein slik film. Går det an å identifisera seg med figurar som Lara Croft? Kva gjer humor som verkemiddel for opplevinga av filmen?

## Kapittel 2: *Lara Croft: Tomb Raider* som actionfilm

Det fyrste bilete me ser i filmen er ein close-up av eit auga. Kamera zoomar ut, og vender 180 grader vertikalt. Me ser ei kvinne hanga opp ned i eit tau, før ho svingar seg ned og landar på beina. Miljøet rundt ho er mørkt og mystisk, og minnar mest om ei egyptisk grav slik me er vane til å sjå dei på film. Me ser eit diamantliknande objekt og forstår at det er målet hennar. Ho vaktar sine steg og tek fram ein pistol. Plutseleg kjem ein robot brasande gjennom steinblokkene. Ein røff kamp utspelar seg, der kvinna må slenga seg i tau, hoppa unna og får nesten hovudet avkappa av roboten, før ho endeleg greier å overvinna den ved å komma seg opp på toppen av den og kan røska ut leidningane hans. Ho ler litt i det roboten endeleg dør ut, og går mot objektet. I det ho grip det vaknar roboten til live att i Terminatorstil. Kvinna snur seg, strekke armen fram og seier myndig ”stopp”. Roboten stansar, og ho finn fram ei databrikke som ligg inne i objektet. Ho omprogrammerer roboten, og robotens display endrar seg frå ”Kill Lara Croft” til ”Lara’s Party-Mix” i det fengande musikk tek til å spela.

Me har blitt introdusert for Lara Croft, ein kvinneleg eventyrar og kanskje ei av vår tids mest kjende actionheltinner. Denne scena er eit døme på ein type spektakulære scener som det fins mange av i filmen. Plutseleg bryt forteljinga ut i ei actionscene. I dette kapittelet vil eg sjå nærare på nettopp korleis forteljinga vert fortalt i *Lara Croft: Tomb Raider*. Kva er det som utmerkar actionfilmens måte å fortelja ei forteljing på? Kva stilistiske verkemiddel vert tekne i bruk i filmen? Korleis fungerer Lara Croft som karakter i forteljinga?

## Synopsis

I denne filmen dreiar handlinga seg rundt ei antikt magisk objekt som heiter ”The Triangle of Light”. Den som er i eige av dette triangelet har makt til å kontrollera tida, og kan slik endra historias gang. Lara vert leia på sporet av dette objektet gjennom ein draum om sin avdøde far, og seinare i brev han har etterlete ho. Han bed ho om å ta opp kampen mot den obskure organisasjonen ”Illuminati”, som har skumle planar om å ta kontroll over verda ved hjelp av triangelet. Jakta på triangelet tek ho ut på reise til Venezia, der Illuminati held til, og til Kambodsja og Sibir, der ein halvdel er gøymd på kvar plass. Lara hamlar opp med skurkane i Illuminati, men vert tvinga til sjølv å ta eit moralsk val: Ved hjelp av triangelet kan ho styra tida, og ho kan få attende tida med far sin. Ho innser at ingen bør vera herre over tida, og vel å

ødelegga triangelet, slik faren har bede ho om å gjera. Ho får også kjennskap til at faren døde for Manfred Powell i Illuminati si hand, og ved filmens slutt får ho hemn for drapet på faren ved å nedkjempa Powell i kamp.

## Den klassiske filmforteljinga og actionfilmen

*Tomb Raider* er ein Hollywood-film produsert av filmselskapet Paramount Pictures. I *The Classical Hollywood Cinema, Film Style & Mode of Production to 1960* (Bordwell m.fl. [1985] 1988) påstår David Bordwell at den klassiske Hollywood-filmen er styrt av eit dominerande prinsipp av ein type narrativ kausalitet. I fylgje Bordwell er premissane for Hollywoods måte å konstruera ei forteljing kausalitet, konsekvens, psykologisk motivasjon og ei drift mot å overkomma hindringar og å oppnå mål. Karaktersentrert kausalitet er sjølv armaturen i den klassiske forteljinga (ibid.:13), og det er i fylgje Bordwell dette som gjev den klassiske filmen sin karakteristiske progresjon (ibid.:17). Hollywoods dramaturgi er bygd opp som ei kjeda av årsak og effekt. Bordwell samanliknar filmens progresjon med ei trapp og han siterer ein manusregel: "Each scene should make a definite impression, accomplish one thing, and advance the narrative a step nearer the climax" (Patterson 1920 sitert i Bordwell [1985] 1988:17). Actionfilmen på si side er ofte kjend for å syna fram utvida actionscener, og er kanskje ikkje styrt av same økonomiske prinsipp.

*Tomb Raider* har ei speletid på 1 time og 36 minutt, og omtrentleg 40 minutt av denne tida består av actionsekvensar. Den fyrste gongen ein ser filmen kan forteljinga verka litt kaotisk, og det kan vera vanskeleg å få med seg alt. Til trass for dei episke proporsjonane som ligg i den bakanforliggende forteljinga –kampen mellom det gode og det vonde, klarar ikkje filmen å formidla alt som føregår på ein klar måte. Bordwell siterer ein manusmanual som oppmodar:

Care must be taken that every hole is plugged; that every loose string is tied together; that every entrance and exit is fully motivated, and that they are not made for some obviously contrived reason; (Lewis Herman (1974) sitert i Bordwell [1985] 1988:18).

I *Tomb Raider* er det til motsetnad ikkje slik at alle hol vert fylt i filmen, og det er ikkje slik at alt som skjer verkar heilt sannsynleg, motivert eller naturleg. I det triangellet vert sett i saman vert plutsleg Lara og Powell kasta inn i ei anna verd, der dei spring om kapp opp ein pyramide for å få tak i triangelet, universet der forteljinga utspelar seg vert føya saman av påtekne fenomen som at triangelet skapar ein "tidsstorm", og kan knapt seiast å vera

konsistent. Kvifor det skal vera mogleg for Lara å gå attende i tid og redda Alex, men ikkje far sin, har heller ikkje noko logisk forklaring som kjem fram i filmen.

Tynne historier vert ofte skulda på dårleg manusarbeid. Og ein omtale av filmen i *The New York Times* skriv at plotet "seems to have been written on a cocktail napkin during a coffee break", og at det er ei oppsamling av "holes and clichés that would be inexcusable if written by a high school student" (sitert i Schubart 2007:295). Faktum er at manuset gjekk gjennom elleve manusforfattarar (ibid.), og manus er sjølvstendig skrivne for at historia skal ha ein logisk progresjon framover, men like viktig er manus skrivne for å motivera actionscenene. Noko som budsjettet på 90 millionar dollar vitnar om (ibid.).

Som sagt er 40 minutt av spiletida via til actionsekvensar, og dei hadde strengt tatt ikkje trengt å vara så lenge for at forteljinga skulle avansera eit steg vidare i Bordwells trapp. Den innleiande actionscena varar i 4 minutt, og Lara kunne sjølvstendig ha overvunne roboten på mykje kortare tid, men det hadde ikkje vore så spektakulært. Sjølv om det ligg ein narrativ kausalitet i botn, er det kanskje ikkje dette som er filmens mest framtrædande trekk, men kanskje heller det som vert kalla for *spektakularitet*.

## Actionfilm og spektakularitet

Eit av dei karakteristiske trekk i actionfilm er nettopp ei veksling mellom forteljing og actionscener. Dette vert ofte diskutert ved hjelp av omgrepa *narrative* og *spectacle*. *Narrative* tyder forteljing, og *spectacle* kan omsetjast med syn eller skode.

Det er vanleg å syna til Tom Gunnings artikkel "The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde" [1986], når ein skal trekka fram historiske forløparar til actionfilmen. Gunning hevdar at den tidlege stumfilmen, som han kallar "cinema of attractions", har resonans i moderne film. "Cinema of attractions"<sup>9</sup> syner til ein tradisjon der det sentrale er å *visa fram* noko for publikum. Ein type film som var dominerande innan denne tradisjonen var "the trick film", som kunne vera ein serie filmsnuttar, som viste fram magiske attraksjonar i vaudevilletradisjon. Desse snuttane var korkje knytt saman av ei forteljing, eller var forteljingar i seg sjølv. Gunning meiner at omgrepet "attraksjon" stamma frå fornøyelsesparken, og dette knyte han opp til moderne film, han skriv: "Clearly in some

---

<sup>9</sup> Omgrepet *attraksjon* vert gjerne knytt opp til den sovjetiske montasjefilmskaparen Eisenstein. Ein attraksjon utsette publikum, på aggressivt vis, publikum for sanselege eller psykologiske inntrykk.



sense recent spectacle cinema has reaffirmed its roots in stimulus and carnival rides, in what might be called the Spielberg-Lucas-Coppola cinema of effects<sup>10</sup>” (Gunning [1986] 2007:19).

Tasker påstår at i vekslinga mellom *narrative* og *spectacle* ligg noko av det sentrale for å teoretisera rundt actionfilmen. Ho syner at det er ei utbreidd oppfatning av moderne actionfilm som nærast ”post-narrativ”, ei oppfatning av at dei forteljande elementa er underordna spektakulære iscenesetjingar av actionsekvensar som involvere stjerne kroppar, spesialeffektar, kunstferdig redigering og slåande musikk. Tasker syner også til at i moderne filmkritikk er det ein tendens til å gje det narrative meir verdi enn det spektakulære, til trass for at populærfilm i høgste grad er og har vore ein spektakulær og sensasjonell tradisjon (Tasker 2004:2). Tasker argumenterer for at: ”the spectacle of action cinema –whether it is to do with the violence of combat, the thrill of the chase, spectacular landscapes or simply the pace of editing –has if not a narrative, then a thematic significance that is too often overlooked” (ibid:3). Og ho påstår at det er viktig å hugse på at dei tydingar og gleder som ligg i populærfilm, ikkje kan tilnærmast berre gjennom narrativ undersøking

Neale forsøker å skildra noko av det som er karakteristisk for actionfilm, og peikar på stilistiske trekk:

[...] a propensity for spectacular physical action, a narrative structure involving fights, chases and explosions, and in addition to the deployment of state-of-the-art special effects, an emphasis in performance on athletic feats and stunts (Neale 2004:17).

Actionfilmens spektakularitet får implikasjonar for korleis kroppen vert synt fram i filmen. Som det går fram av dette sitatet spelar kroppen ei sentral rolle i actionfilmen, som initiativtakar for ”spectacular physical action”, som utøvar av ”fights” og ”athletic feats and stunts”. Kroppen er i sentrum, og framsyninga av kropp vert legitimert på ulike vis. Tasker har trekt fram at treningsstudioet har hatt ein sentral plass for å narrativt legitimera framsyninga av heltens kropp. Ho referer til den kvinnelege ”showgirl”, som Muvey omtalar, og seier: ”If the performance of a show functioned to produce the showgirl as spectacle, then the equivalent sites of the action movie are the gym, a space for rehearsal, and the arena for a fight, whether that be the boxing ring or more expansive ’natural setting’ (Tasker [1993] 2000:79). På same vis er det egyptiske gravkammeret ein treningsarena for Lara Croft, der ho øver seg på å henta objekt og slåst mot ein robot, og slik vert framsyninga av kroppen hennar i spektakulære stunt legitimerert. Som me skal sjå litt seinare, legitimerer det også ei dusjscene,

---

<sup>10</sup> Tasker syner korleis Gunning i denne setninga alluderer til filmar som då var nykomne blockbustarar (artikkelen vart publisert for fyrste gong i 1986), slik som *Star Wars* (1977), *Jaws* (1975), og *Raiders of the Lost Ark* (1981), desse tekstane var nøkkeltektar i den då gryande ”New Hollywood” (Tasker, 2004).

der kroppen er i fokus som "spectacle", på ein litt annan måte. Kjønnsspektet i sitatet frå Tasker er interessant, og kanskje er det slik at Lara Croft er ei slags blanding av actionhelt og "showgirl"?

Marc O'Day påkallar musikalen når han skriv om velregisserte actionscener som: "that rarely achieved sublime spectacle of the human body in motion comparable to musical numbers at their best" (O'Day 2004:212). Samanlikninga med musikalen seier også noko om at på same vis som musikalstjerna bryt ut i song- og dansenummer, vil actionstjerna bryta ut i slåstkamp og spektakulære stunt i actionscener. Det vil vera ein kropp som vekslar mellom å vera meir i ro, og i rørsle. Eg vil no sjå nærare på oppbygginga av forteljinga i *Tomb Raider*.

## Filmens struktur

Filmens struktur er altså prega av ei veksling mellom actionsekvensar og narrative sekvensar, og kan oppsummerast slik:

- Innleiande actionsekvens: Kamp mellom Lara Croft og robot. Dusscene. Introduksjon av karakteren og hennar medhjelparar.
- Narrativ sekvens: Her vert bakgrunnsforteljinga lagt ut. Me lærer om den føreståande planetformørkinga, og vert introdusert for Illuminati. I ein draum vert Lara leia på sporet av ei magisk klokke. Ho forsøker å henta inn informasjon om denne, og møter Powell.
- Actionsekvens: Lara gjer bungyballett då inntrengjarar invaderer huset hennar. Ho kjempar i mot dei, men klarar ikkje å hindra at dei får med seg klokka.
- Narrativ sekvens: Me ser at klokka blir overlevert til Powell. Lara vert overrekt eit telegram frå faren, som han har skrive før han døde. Ho lærer om "the Triangle of Light", og ho vert beden om å fullføra farens mål, å passa på at Illuminati ikkje får tak i triangelet. Ho må reisa til "the Tomb of Dancing Light" som ligg i Kambodsja.
- Actionsekvens: I tempelet utspelar kampen om triangelet seg. Lara er den som får med seg den fyrste halvdelen av triangelet.
- Narrativ sekvens: Lara får hjelp av lokale munkar i ein landsby. Herfrå ringer ho Powell og avtaler og møta han i Venezia. No står dei likt ettersom han har klokka, (som viser seg å vera ein slags nøkkel og er nødvendig for å finna triangelet) og ho har eine halvdelen av triangelet. Dei vert einige om å samarbeida for å finna den siste halvdelen av triangelet. Powell freistar Lara med at ho med triangelet kan få treffa faren sin att.

- Actionsekvens: Handlinga føregår i Sibir og ruinbyen "City of Light". I det dei finn den siste halvdel av triangelet vert tida broten, og Lara får treffa faren sin. Han overtyder ho om å øydelegga triangelet for at ingen skal kunne misbruka det i framtida. Medan ruinbyen rasar saman, utspelar den siste kampen mellom helt og skurk seg. Det syner seg at Powell er farens mordar og Lara nedkjempar han med berre nevane.
- Avrundande narrativ sekvens: Oppdraget er utført og Lara vitjar grava til faren for å ta endeleg avskjed. Etterpå er ho klar til ein ny kamp mot roboten Simon.

Filmen er tidsmessig organisert rundt dei fire actionsekvensane, og desse representerer episodiske klimaks som tek forteljinga eit steg vidare mot det siste høgdepunktet. I byrjinga av filmen har dei forteljande elementa ein større plass, men mot slutten av filmen er det actionsekvensane som dominerer og intensiverast.

Neale syner til Marchetti som peikar på at plotta i "action-adventure" som oftast er episodiske: "allowing for wide variations in tone, the inclusion of different locations and [...] moments of spectacle, generally involving fights, explosions, or other types of violence" (Marchetti 1989:188 sitert i Neale 2004:79). Actionsekvensane i *Tomb Raider* syner på ulikt vis Lara Croft fram i spektakulære stunt og kampscener, og actionsekvensane føregår på ulike locations der scenografien spelar ei sentral rolle. Den fyrste actionsцена føregår som sagt i det som ser ut som eit egyptisk gravkammer, og involverar spesialeffektar som roboten, i tillegg til mange imponerande krumspring frå Lara si side. Scena der Lara sin heim vert invadert, byrjar med at me får sjå Lara i ein grasiøs bungyballett, og me får blant anna sjå mykje skyting, eksplosjonar, og Lara utføra eit stunt sitjande på ein motorsykel. I den tredje actionsekvensen går ein inn i det eksotiske eventyrlandskapet i "The Tomb of Dancing Light" i Kambodsja. Her spelar scenografien ei sentral rolle, i det antikke statuar vaknar til liv og er svært krigarske. Filmens siste actionsekvens finn også stad i eit eventyrlandskap i "The ruined city" i Sibir. Her får me sjå eksplosjonar og digitale effektar, og den siste slåstkampen utspelar seg mellom helt og skurk.

Den fyrste gongen ein ser filmen kan forteljinga som sagt verka litt kaotisk, til trass for at det i dei store linjene handlar om den klassiske kampen mellom det gode og det vonde. Walden påstår at dette er fordi filmen har teke opp i seg utgangspunktet for filmen, nemleg dataspelet, sin narrative struktur. I fylgje Walden er eit av dei mest distinkte trekka ved dataspelets narrativ den tidsmessige organiseringa. Det som vert kalla for "the *diachronic*

story” fortel om kva som har hendt i fortida og set opp tilhøva for det som utspelar seg i notida. Det som vert kalla for ”the *synchronic* story” er det som føregår i notida og konstituerer handlinga som me ser utspela seg. Dataspel har ei hovudvekt på den synkrone forteljinga (Walden 2004:73).

”The *diachronic* story”, eller bakgrunnsforteljinga er i denne samanheng historia om det antikke ikonet ”Triangle of Light”, som vil aktiverast ved ei føreståande planetformørking, og som vil gje eigaren kontroll over tida. Organsisasjonen ”Illuminati vil ha tak i dette for å styra verda. Denne bakgrunnsforteljinga vert hovudsakleg fortalt i eit brev frå faren som vert illustrert med ein kort CGI- (computer generated images) episode i byrjinga av filmen. Den synkrone forteljinga, som utspelar seg i notid, vert Laras løp for å løysa den rebusen faren har lagt ut for ho, og hindra at Illuminati får tak i dei to halvdelane av triangelet. Dette vert for det meste vist gjennom actionscenene, som dominerer den siste halvdel av filmen, og tidsrommet handlinga utspelar seg i strekke seg berre over få døgn. Eg skal no sjå litt på tilhøvet mellom narrative og spektakulære element i to actionscener.

Uttrykket *spectacle* vert gjerne brukt om scener eller sekvensar som ikkje har ein sentral funksjon for å bringa plotet vidare, men det er også dømer på at actionsekvensar i filmen fungerer narrativt. Den andre actionsekvensen byrjar med at Lara gjer bungeeballett som ei form for rekreasjon. Den grasiøse balletten kan karakteriserast som ’spectacle’ det er vakkert og elegant, og syner fram kroppen til Lara i doble og triple saltoar, men etter kvart får balletten ein narrativ funksjon ved at den vert teken med vidare som ein måte for Lara å bli kvitt inntrengjarane på. Festa i den eine stroppa kjempar Lara ned inntrengjarane ein etter ein.

I filmens tredje actionsekvens, i ”The Tomb of Dancing Light” er det meir ein tendens mot at scena vert ”extended disproportionately to their narrative function for the sake of [the] spectacular pleasures they afford their audience” (Walden 2004:74): etter at Lara har greidd å snappa til seg halve triangelet framfor nasen på Powell vaknar antikke statuar til live ved magi. Både Powell og hans menn, og Lara må kjempa mot desse. Det føregår skyting og slåsting, og scenografien og statuane er spektakulære i seg sjølv. Denne scena bidreg ikkje med noko som utviklar plotet, men fungerer som reint *spectacle*.

Actionscener kan altså samtidig vera narrative og spektakulære, men det er kanskje verdien av det spektakulære som får dominera teksten. Filmene er ganske klart delt opp i narrative sekvensar og actionsekvensar, og dei narrative sekvensane mellom actionsekvensane kan sjåast på som mellomspel, som kjem med den nødvendige informasjonen, for å legitimera actionen.

## Filmens stil

Som skildra innleiingsvis startar filmen med at me ser Lara hanga vertikalt opp ned i eit tau. I det ho svingar seg ned tek ho ein dobbel salto på vegen og landar på beina. Ho stansar eit sekund, før ho plutseleg legg på sprang, og musikken akselererer i takt med hennar tempo, så stansar ho litt og er på vakt, musikken vert meir dempa, før roboten kjem brasande gjennom steinblokka med eit brak, og eit up-beat lydspor byrjar å spela, actionen er i gang! Ei slik veksling av pause og eksplosjon går igjen i filmen. David Bordwell skildrar dette mønsteret (pause-burst-pause) som eit karakteristisk trekk ved Hong Kong actionfilm (2000). Eg vil gå inn på fleire trekk som Bordwell trekker fram i den samanheng, som er til stades i Tomb Raider, og som pregar filmens stil.

Det utspelar seg ein kamp mellom Lara og roboten, og på eit tidspunkt rømmer Lara unna ved å ta tre baklengs saltoar, trekk pistolane i lufta, landar på beina og fyrer laus mot roboten. Kanskje ikkje den mest effektive måten å komma seg unna ein kvinnevond robot, men definitivt stilig. Dette er eit eksempel på det som Bordwell kallar ”sheer physical extravagance”, noko han meiner karakteriserer Hong Kongs måte å framstilla actionscener på. I fylgje Bordwell har ein i vestleg filmproduksjon hatt ei haldning til at lett ynede og geometrisk presisjon høyrer heime på sirkuset, medan Hong Kong (HK) film, omfamnar denne sirkusestetikken, og blandar ”amusement, astonishment, and a delight in farfetched feats” (2000:220). Slåstescener i Hong Kong actionfilm er full av akrobatiske krumspring og spektakulære bragder, dette kontrasterer Bordwell med ein meir realistisk vestleg stil, der slåstescener skal vera ”realistisk rotete”:

Watch Harrison Ford, the current master of reluctant, logy combat, in *The Fugitive* (1993) as he wearily grapples with the murderer of his wife, and wonder why Hollywood heroes don't study a little acrobatic kung-fu. Why not learn to dodge blows, to hit the ground rolling, to leap over your adversary? Instead of a telegraphed uppercut, why not use a back flip to kick your opponent in the jaw? (2000:219f).

Det kan verka som om Lara Croft har mykje til felles med sine asiatiske kollegaer. Ho syner sjeldan teikn på å verta sliten, eller har problem med balanse og liknande i actionscener. Ho kjem ut av dei fleste situasjonar med stil, og legg gjerne inn ein salto der ho har tid.

I tillegg til at HK actionfilm stilistisk er prega av ”sheer physical excess”, forsterkar filmskaparane kroppen sin imponerende rørsler gjennom ”the materials of cinema – movement, cutting, image composition, color and sound” (Bordwell 2000:220). Føremålet er å få fram ein ”clarity of action”. HK filmskaparar har forstått at skarpe, lett leselege, gestar er naudsynt

for å skapa ein kraftfull effekt. I fylgje Bordwell blir "the clarity of action" i HK-film, framheva av ein paradoksal kvalitet: "These scenes seem fast because they make calculated use of fixity. They seem constantly in movement because they incorporate stasis" (2000:221). I HK-film er det vanleg at utøvaranes rørsler ikkje er i konstant flyt. Ofte er det eit raskt støyt og parering, eller ein serie av slag. Etterpå fylgjer det ein kort pause, ofte i den augneblinken slaget vert blokkert og dei kjempande er immobile. Så kjem nok eit utbrot av aktivitet. Resultatet på skjermen er ein samla flyt som ber ein "percussive rhythm" (slåande rytme). Dei korte pausane artikulterer stadium i handlinga, og gjer dei ein stakkato effektivitet (2000:221). I Hong Kong film er dette svært framtrekande, og vert til dømes forsterka gjennom ein ekspressiv spelestil, som ein tykkjer ser urealistisk ut i vesten.

Det er ei meir moderat utgåva av denne stilen i *Tomb Raider*, men actionscenene er svært rytmisk bygd opp. I det Lara rullar unna roboten, plantar ho ryggen i ei steinblokk med eit tydeleg stønn –pause. Med stakkato rørsler ladar ho om pistolane, og dette vert understreka i lydbilete, me høyrer lydane av rørsle: tsjink-tsjink...tsjink-tsjink-tsjink, tsjink-tsjink. Som eit ekko av hennar rørsler vert det etterfylgt av eit stønnande a-a-ah, i musikken, (det ser og høyrer betre ut på film). I det heile er lydbilete eit svært sentralt verkemiddel i filmen. Lydar vert brukt for å understreka rørsler, og rørsle er nøye koreografert for å passa til rytmen. I kampscena der Lara Croft kjempar mot inntrengjarar i huset sitt, er dumpet når mennene det i bakken i takt med musikken. Når actionen er på sitt mest intense vert dette forsterka gjennom høgfrekvente sirener, når det er rolegare parti er det ein rolegare og tyngre beat, som eit mellomspel, før sirenene kjem tilbake og actionen akselerer.

Etter ei actionscene i "The Tomb of Dancing Light", kjem Lara ut frå tempelet, og må komma seg unna Powell. Alex jagar ho gjennom jungelen, og ho vert filma i froskeperspektiv medan ho spring gjennom buskaset. Ein høyrer lyden av afrikanske trommer som spelar ein eggande rytme, og me høyrer ein piskelyd i det greinene piskar borti ho. Det rytmiske vert understreka av stønna hennar. I det ho stoggar på kanten av eit fossefall vert musikken nedstemt, og lagar ein kunstpause før ho stuper utfor fossen i eit svaletup.

I den siste actionsekvensen som føregår i Sibir er det ei scene der Lara står "på ski" på skoa sine, trekt av eit huskyhundespann. Denne scena har noko "showaktig" over seg. Akkompagnert av funky musikk kan det minna om ein snowboardvideo, der holeangangen utgjer ein halfpipe. Det underhaldande vert understreka av close-ups på Lara som leg høgt og morar seg.

Musikken er med på å gje menneskekroppen i rørsle tyding, og det er lett å trekka parallellar til musikalens dansenummer, eller til musikkvideoar. Soundtracket til Lara Croft

inneheld stykke frå kjende artistar som Outkast og Missy Elliot, og prestasjonane hennar på lerretet som er i takt med musikken kan sjåast på som eit show eller ei oppvisning, og O'Day trekker også som vist fram at MTVs musikk og redigering har sett sitt stilistiske preg på nyare "action babe cinema".

Rytmen i klipping og redigering vert også nytta ekspressivt for å bygga opp under Laras rørsler. I actionscena i "The Tomb of Dancing Light" vert Lara ståande åleine mot ein gigantisk Shivastatue som har vakna til liv. Det er ei veksling mellom kjapp klippertyme, og dvelande slow motion bilete som lagar små pausar før eksplosiv action. I denne scene ser me Lara, ståande med armene strekt ut framfor seg medan ho går baklengs på ein stige og skyt med pistolane mot statuen. I det magasina går tomme vert ho filma i ein close up, i slow motion dveler kamera ved pistolane, og på andletet til Lara som ser frå den ein pistolen til det andre. I det siste skotet døyrt ut, er det ein stille pause, som eit vakuum, før musikk, og klippertyme raskt bygger seg opp samtidig med at Lara får ei pendlande søyle til å skifta retning og treffa statuen, så denne fell saman med eit brak.

Dei stilistiske verkemidla er med på å framheva rørsleane til Lara Croft, som framstår som definerte og tydelege. Dei korte pausane, som vert understreka gjennom lyd og klipping, gjer at eksplosjonane som kjem etterpå vert enno meir kraftfulle. Laras måte å slåst på er ikkje reindyrka Kung-Fu, likevel har ho akrobatiske krumspring som er typiske for Hong Kong actionfilm, og filmens rytmiske oppbygging av actionscenene syner at regissøren kjenner til Hong Kong actionfilm. Bordwell peikar på at ettersom Hong Kong film har blitt ein del av den internasjonale filmkulturen, har amerikanske filmskaparar kopiert stilen (2000:18f), og Schubart peikar på korleis Hong Kongs actionestetikk ser ut til å ha påverka den kvinnelege actionhelten spesielt:

One may speculate that without Hong Kong there would have been no Trinity suspended in bullet time in *The Matrix*, no high-kicking *Charlie's Angels*, and definitely no martial arts skilled Deadly Viper Assassination Squad [*Kill Bill*] (Schubart 2007:123).

Day trekker fram asiatisk påverknad i form av ein utbreidd bruk av "wire work"<sup>11</sup> i samband med "action babe cinema" som til dømes i *Charlies Angels*: [...] we find the spectacular Chinese alley fight. [...] showcasing soaring aerial kicks and iconic poses (Day'O 2004:210). Om *Crouching Tiger Hidden Dragon* seier han: "The feminine and inward-looking Wudan martial arts techniques lend a grace and beauty to the combat sequences" (ibid.). I forhold til

---

<sup>11</sup> Skodespelarane brukar selar med tynne kablar, som tillet dei å utføra "gravity-defying action sequences", ein teknikk som også har fått namnet *wire fu* ([http://en.wikipedia.org/wiki/Hong\\_kong\\_action\\_cinema](http://en.wikipedia.org/wiki/Hong_kong_action_cinema)).

ein vestleg kampstil har den meir formalistiske asiatiske kampstilen vorte sett på som meir feminin, og Tasker syner korleis framstilling av personar som Bruce Lee trekker på ei historie av representasjon av kinesiske menn i vesten, som feminiserte (Tasker [1993] 2000:24). Å nytta asiatiske kampsport og stil i samband med den kvinnelege actionhelten, kan kanskje sjåast på som ein strategi for å inkorporera ein feminin stil i figuren. Dette vil eg sjå nærare på i kapittel 3, der eg analyserer korleis Lara Croft utfaldar seg kroppsleg på lerretet.

## Lara Croft som karakter i forteljinga

Til trass for at actionfilmen skil seg frå den klassiske Hollywood-forteljinga på visse punkt, er der også mange likskapstrekk, og actionfilmen er generelt karakterdriven, der helten er den kausale agenten. Eg vil no sjå på korleis Lara Croft fungerer som karakter og kausal agent i forteljinga i *Tomb Raider*.

Bordwell seier at for at karakteren skal kunne handla som den primære kausale agent, må den bli definert av eit knippe kvalitetar eller trekk, som er skarpt teikna og ikkje ambivalente. Karakterar vert typifisert ved hjelp av yrke, alder, kjønn og etnisk identitet ([1985] 1988:14f). Lara Croft vert i høg grad definert ut frå sitt yrke. Ho har den uformelle tittelen *Tomb Raider*, som slår fast at ho er ein gravplyndrar. Ho har ei sterk arkeologisk interesse, men fyrst og fremst er ho kanskje ein eventyrar. Vidare er ho nokså ung, sjølv om alderen ikkje vert slått fast, ho er kvinne og britisk aristokrat. Det er ikkje utan vidare så lett å få desse karakteristikkane til å gå saman til ein gjenkjenneleg type. Eg vil no sjå på korleis Lara fyrst vert introdusert for oss i filmen og kva personlege trekk som vert etablert.

Etter at Lara har omprogrammert roboten til å spela "Lara's Partymix", som skildra innleiingsvis, dreg ho med seg det som er igjen av den inn på kontoret til datateknikaren sin Bryce. Fortvila seier han: "Bugger, not live rounds Lara! He is in real pain now". Lara spør: "Was it programmed to stop before it took my head off?" Teknikaren må vedgå: "Well, that would be a no. But you said make it more challenging". Lara svarar kjekt: "Hence the live fire", medan ho blunkar lurt til teknikaren. I neste scene ser me Lara i dusjen. Lara kjem til syne gjennom nokre transparente forheng. I det ho kjem ut av dusjen med eit handklede tulla rundt seg, står butlaren klar med ein kvit kjole, og kvite sko til Lara. Ho kastar berre eit blikk på det og seier: "Very funny". Butlaren svarar: "I'm only trying to turn you into a lady". Med ryggen til kastar Lara handduken, etterfylgt av at butlaren seier oppgjeven: "And a lady should be modest". Lara gjev han eit tergande blikk over skuldra og seier: "Yes a lady should".



Slik vert me introdusert for karakteren. Det er lite som vert sagt om ho, og lite som vert sagt i det heile. Likevel lagar me oss eit bilete av korleis ho er som karakter. Scenografien (det egyptiske gravkammeret), og det at ho trenar på å henta objekt i slike miljø etablerar ho som ein slags eventyrar. Me får sjå ho i akrobatiske krumspring og forstår at ho er i fullstendig kontroll over kroppen sin, og ho ser ut til å ha erfaring med og er høgst kapabel i å slåss. Ho verkar ikkje å vera redd, snarare tvert i mot, me får sjå ho i close up der ho ler og morar seg, ho er altså vågal, og ho vil ha utfordringar. At ho omprogrammerer roboten frå "Kill Lara Croft" til "Lara's Party-mix", syner at ho er ungdommeleg, med sans for å mora seg. Ho avleverar kjekke replikkar til teknikaren sin, ho er altså vittig. Ho kastar handduken framfor butlaren, ho er altså ikkje bluferdig, men snarare ekshibisjonistisk, og ho vil ikkje oppføra seg som ein lady. Kjolen er eit tilbakevendande motiv som dukkar opp att på slutten av filmen. Slike motiv kan vera med på trekka merksemda til spesielle trekk ved karakteren, og dette motivet vil eg venda tilbake til i kapittel 3 og kapittel 4. Dette viser at narrative tema også kan utviklast i det spektakulære, eller at det spektakulære også kan ha eit narrativt innhald. Tasker hevdar at på same vis som i melodrama, kan narrative tema utviklast like mykje gjennom visuelt og auditivt "spectacle", som gjennom karakterisering og dialog. Vidare skriv ho: "We might even argue that such visual elements are more, rather than less cinematic" (Tasker 2004:3).

Bordwell seier at etter karakteren har blitt definert som eit individ, gjennom trekk og motiv, så vil den gå inn i rolla som kausal agent, på grunn av at karakteren har ynskjer og begjær: "Hollywood heroes are goaloriented" (ibid.:16). Korleis er Lara Croft som kausal agent? Kva ynskjer og begjær er det som driv ho? Har ho fleire prosjekt? Peter Larsen skriv at i den "kanoniske" biletforteljinga, eit uttrykk som peikar på den klassiske Hollywood-filmen, vil ein ofte finna parallelle prosjekt. Me vert vanlegvis presentert for to historier som har same person som subjekt. Den eine historia vil ha ein personleg eller privat karakter, og handlar om hovudpersonens kjærleik, som til dømes: "subjektmannens prosjekt er å få kvinnen han elsker" (Larsen [1999] 2008:128), medan den andre historia har ein meir offentleg karakter: han siterer Bordwell som seier at det handlar om arbeid, krig eit oppdrag eller ei oppgåve. I denne andre historia kan "subjektmannens prosjekt for eksempel være å frelse den vestlige sivilisasjon eller å fange storforbryterne" (ibid.). Vanlegvis vil desse parallelle prosjekta vera fletta inn i kvarandre, slik at suksess i det offentlege prosjektet må oppfyllest for å få suksess i det private prosjektet: "Betingelsen for at kvinnen vil falle i heltens armer er at han redder sivilisasjonen eller fanger forbryterne" (ibid.). Ei klassisk actionforteljing oppsummert, men kva når subjektet ikkje er mannen, men kvinna?

Lara Croft sitt offentlege prosjekt er å hindra at skurkane i Illuminati får tak i det magiske triangelet som tillet eigaren å styra tida, og som dei har tenkt å nytta for å ta kontroll over verda. Men kva er hennar private prosjekt? Er det noko kjærleiksinteresse der? Nei. Det vert hinta om ei romantisk fortid med konkurrenten Alex West, og det er tilløp til flørting i løpet av filmen, men filmen endar ikkje med at han fell i armane på Lara Croft. Det meir personlege prosjektet til Lara spelar på forholdet til sin avdøde far. Ho må fullføra faren sitt prosjekt, der han har feila. Ho må også komma til ein aksept av at han er borte, og finna fred med det. Det personlege prosjektet lukkast når Lara hemnar drapet på faren ved å overvinna Powell i kamp, som også er motstandaren i jakta på triangelet.

På dette viset utelukkar filmen noko som har vore ein sentral ingrediens i klassisk Hollywood-film, nemleg heteroseksuell romantisk kjærleik. I fylgje Bordwell vert karaktertrekk ofte gjevne langs kjønnslinjer: "giving male and female characters those qualities seemed "appropriate" to their roles in romance" (Bordwell [1985] 1988:16). Det næraste ein kjem heteroseksuell kjærleik i filmen er når Lara Croft gjer eit forsøk på å redda Alex West i frå å drukna, ved å gje han munn til munn. Tradisjonelt har det vore meir vanleg at det er kvinna som vert redda av mannen, i *Tomb Raider* er det altså motsett. Lara reddar livet til Alex, men etter dette vert han raskt transportert ut av forteljinga. Det er kanskje vanskeleg å handtera ein kvinneleg helt som både reddar verda, og ved slutten av forteljinga får mannen som tolmodig ventar på ho.

Schubart skriv om den kvinnelege helten at ho sjeldan er mytologisk: "She does not enter society and absorb social unrest and violence, and she is not cheered on by any crowd. We are up close and personal, rather than mythological and memorable" (Schubart 2007:23). Det er ein skilnad på den mannlege og kvinnelege helten i forhold til kva rolle karakteren har som kausal agent og kva prosjekt dei har i forteljinga. Som Schubart seier:

It is easy being a hero. He is always some sort of Christ saving the world like Neo in *The Matrix*. Or he is an antihero, in which case he is still Christ sacrificing himself like The Man With No Name in *A Fistful of Dollars* (1964). Or he can be "a man of the wrong stuff" like McClane in the *Die Hard* movies who proves to be an archetypal action hero after all. It's different with women. Heroism is not expected from a woman (ibid.)

Eg vil påstå at Lara Croft grensar opp mot den mytologiske helten, ho reddar trass alt universet. Men oppdraget vert overlevert av faren, og ho søker å finna fred med sin avdøde far. Motsatsen, å sjå for seg ein mannleg helt som utfører eit oppdrag for å finna fred med si avdøde mor vert ganske absurd. Kjønn spelar altså ei rolle i korleis heltinna fungerer som

kausalt agent i forteljinga, og eg skal blant anna sjå nærare på *Lara Croft: Tomb Raider* i eit kjønnsperspektiv i neste kapittel. Der vil eg også sjå nærare på kropp. Som vist i dette kapitlet vil actionfilmens måte å fortelja ei historie på legitimera at actionheltinnas kropp plutsleg bryt ut i eit spektakulært stunt. I neste kapittel vil eg sjå nærare på kva det kan tyda i eit kjønnsperspektiv.

## Kapittel 3: Lara Croft i action

I dette kapittelet skal eg sjå nærare på korleis Lara Croft vert framstilt kroppsleg i filmen *Tomb Raider*. Kritikken mot actionheltinner rammar i stor grad kroppen, og det vert uttalt ein kritikk mot ei seksualisert framstilling av kropp, som er konstruert for eit heteroseksuelt mannleg blikk. Eg vil difor gå inn i den kritikken og sjå nærare på Lara Crofts kropp. Eg ynskjer i tillegg å utvida fokus i frå å sjå på kroppen som objekt, til også å sjå på kroppen som utgangspunkt for handling. Dette er ei side ved actionheltinna som eg tykkjer har vore undervurdert i den almenne kulturkritikken, og i den feministiske diskusjonen. Som eg har vore inne på tidlegare kan actionheltinnas posisjon sjåast på som ei utfordring til kvinners sosiale roller og til kvinners representasjon i filmens symbolske orden. Eg vil sjå på kva som skjer med kjønnsroller i filmen. Kva skjer med kategoriar som maskulinitet og feminintet? Vert våre tradisjonelle oppfatningar av desse omgrepa utfordra gjennom figuren til Lara Croft og gjennom filmens handtering av kjønn?

### Lara Croft sin kropp

Lara Croft har ein iaugefallande figur, med lepper og bryst som kan verka uproporsjonalt store, noko som ikkje har unndrege seg sarkastiske kommentarar som denne: "*Lara Croft: Tomb Raider*" stars Angelina Jolie's lips and breasts and, in a much smaller role, the actual Angelina Jolie herself" (Kuntz 2001).

Til trass for at brysta utan tvil er eit blikkfang, er dei faktisk noko mindre enn hjå dataspelfiguren Lara Croft, som har teikneseriaktige proporsjonar med enorme bryst og vepsetalje. Det vert fortalt at proporsjonane hennar var resultat av ein designfeil. Skaparen hennar, Toby Gard, skal ved eit uhell ha auka bryststorleiken hennar til 150 prosent av det den var tenkt å vera, men feilen vart populær hjå resten av designteamet, og han vart overtala til å bevare det slik (Sabbagh 2009). Denne informasjonen illustrerer eit viktig poeng, og det er at ho er laga av menn, og tilsynelatande retta mot eit mannleg publikum. Angelina Jolie seier i eit intervju at dei bestemte seg for at filmutgåva skulle ha litt mindre enn kva dataspelfiguren hadde: i spelet er ho ein dobbel-D cup, og i filmen har dei redusert ho til ein D cup. Jolie kommenterer korleis dei har tenkt seg fram i forhold til kva bryststorleik Lara burde ha:

[...] we still made it Lara Croft, but we didn't go to any extremes [...]. But we did want to put in something for those hardcore game fans. We didn't want to make them as big as in the game, but at the same time we didn't want to take away from her the things that are, you know, her trademarks (Miller 2001).

Brysta er altså Lara Crofts varemerke, og er framleis eit framtrudande trekk ved figuren. Om Jolie også har gjort noko med leppene sine er ein diskusjon som går ivrig på nett. Falske eller ekte så er dei noko som fascinerer, og leppene vert også utnytta i filmen for å teikna Lara Croft som karakter. I farefulle situasjonar vert det ofte klipt inn til close-up der Lara står med halvopen munn, og ser ut som om ho skal til å eta noko. Det er noko erotisk over det, og spelar på framstillingar av kvinner som fortærande og dyriske.

Lara Croft sin kropp er slank og ser veltrena ut, men det er ikkje snakk om ein spesielt definert muskulatur. Ho skil seg slik frå til dømes Ripley i *Alien*, og Sarah O'Connor i *Terminator 2*, som begge har tydeleg definerte musklar på overkroppen. Lara har ein meir utprega feminin kropp, og har meir til felles med dei kvinnelege heltane i *Charlies Angels*, som også vert framstilt som feminine, med fokus på rumpe og bryst framfor ein velutvikla muskulatur. O'Day plasserar, som vist i introduksjonsskapittelet, *Tomb Raider* innan eit fenomen han kallar "action babe cinema", og seier at i desse filmene er ikkje 'musculinity' særleg signifikant. Fokuset er på ein vakker feminin kropp, som vert kombinert med aktiv maskulin styrke (Day O' 2004:203). Kroppsfasongen, og antrekka som er med på å framheva dei, gjer at det er naturleg å assosiera Lara Croft med pinupen. Dette har blitt peika på i samanheng med dataspelfiguren:

"Game-Lara conforms precisely with the visual codes of the Hollywood archetype –the pin up- intended to personify perfection of a particular body shape prevailing during the 1930s and 1940s –long legs, perfect teeth, large breasts. In other words: a sexual spectacle (Walden 2004: 79).

Til trass for mindre justeringar, står også filmversjonen av Lara Croft i nært slektskap med pinupen, og ein kan sei at det som Wenche Mühleisen beskriv som den heteroseksualiserte *blikkfangfunksjonen*<sup>12</sup> (Mühleisen 2003:21f) er ein underliggande premiss for korleis Lara Croft vert representert. Dette gjev seg utslag i det eg vil kalla ein *poserande* stil hjå karakteren i forteljinga.

---

<sup>12</sup> Mühleisen skriv at til trass for at kvinnelege programleiarar på fjernsyn har utfordra tradisjonelle kjønnsrollemønster ved å spela på autoritet, aggressivitet, humor, eller seksualitet, så framstår likevel den heteroseksualiserte *blikkfangfunksjonen* som eit avgjerande premiss: "Denne går enkelt fortalt ut på at kvinnelige programledere i snitt er unge og pene, og at dette er avgjørende for den visuelle iscenesettelsen på fjernsyn. Kroppsholdninger, kostyme, makeup og kommunikasjonsmåter blir regissert på konforme feminine måter" (Mühleisen 2003:21).

## Lara som posør

Tidleg i filmen får me sjå Lara i dusjen etter at ho har hatt ei treningsøkt. Det fyrste bilete er heilt mørkt, som om kamera står i skjul bak eit objekt. Der i frå panorerer kamera, og Lara kjem til syne gjennom nokre transparente forheng. I close up ser me Lara nyta vasstråla med halvopen munn. Ho masserer hovudbotnen og kastar på håret. Fargane er ljose og delikate, og vatnet reflekterer ljuset. Scena er akkompagnert av sensuell, eggande musikk, og heile scena appellerar til sansane. Kameraføring i dusjscena gjer at ein føler seg som ein tilskodar som står utanfor, i skjul. Det er noko voyeuristisk ved måten det er filma på gjennom transparente forheng. Samtidig kan det verka som om Lara er klar over eit blikk retta mot ho. Måten ho rører ved seg sjølv, nyt vasstråla med halvopen munn, og kastar på håret har noko poserende over seg.

Fleire gonger ser det ut som om Lara Croft går på ein catwalk når ho entrar scena. Til dømes er det slik når Lara entrar flyhangaren før avreise til Sibir. I eit nytt stilig antrekk som består av ein lang open frakk med pelshetta, t-skjorte, lange bukser og solbriller, kjem ho skridande inn, akkompagnert av groovy musikk. Ho stoggar litt på avstand, og syner fram sin halvdel av triangelet til Powell og assistenten hans, men det er like mykje ho sjølv som er gjenstand for deira blikk, (og våre som publikum). Når dei har komme fram til Sibir, ser me dei gåande langs bakken. Lara er i tet og i sentrum av biletramma, med helikoptera flygande lågt over bakken i bakgrunnen. Lara skil seg ut frå dei andre ved at dei alle er kledd i svart, og ho er i ljøs grå. Ho går skridande framover i eit bestemt ganglag, og ser fokusert framover, som ein modell på ein catwalk. Framleis spelar den groovy musikken, og det er filma i slow motion slik at rørslene passar saman med den litt tunge beaten i musikken. Litt seinare på hundesleden, står ho bakoverlent på sleden, med den eine armen hengande nonchalant fritt, på ein måte som innbyr til publikums beundring.

Kroppen hennar som blikkfangfunksjon, og den poserende stilen kan godt argumenterast for å vera eit døme på det Mulvey kalla to-be-looked-at-ness. I fylgje Young vert kvinner hemma i å utfalda seg kroppsleg fordi dei har ei kjensle av å konstant verte vurderte som objekt, ho skriv:

An essential part of the situation of being a woman is that of living the ever-present possibility that one will be gazed upon as a mere body, as shape and flesh that presents itself as the potential object of another subject's intentions and manipulations, rather than as a living manifestation of action and intention (Young 1990:155).

Måten både Mulvey og Young brukar omgrepet objekt, er som eit klart negativt omgrep. Det kan koplast saman med ein offerretorikk der kvinner er offer for menns kontrollerande blikk. Vert Lara framstilt slik som objekt, som offer?

Både Mulvey og Young refererer til blikket som eit kontrollerande instrument, og den som vert utsett for dette blikket vert utsett for ei handling utanfrå, som dei har liten moglegheit til å reagere på, eller interagere med. I dei scenene eg har referert til over tykkjer eg ikkje Lara vert framstilt som eit viljelaust objekt som er fanga i ein annans blikk. Dussjescena har som sagt noko klart voyeuristisk over seg, men samtidig verkar det som om ho er klar over blikket som er retta mot ho, og ho poserer for dette blikket. Ho har eit intenst blikk sjølv, som kan vera vanskeleg å tyda. Måten ho beveger seg på, som om ho går på ein catwalk, kan lesast som eit signal om at ho er medviten blikket som er retta mot ho, og at ho nyt dette blikket på seg. Det er noko ekshibisjonistisk over det heile. Det kan hende at ein treng ei anna fortolking av kva mekanismar som ligg i blikket, som tek innover seg ei utvikling i media der mange nettopp søker etter å få visa seg fram, for betre å forstå appellen som ligg i figurar som Lara Croft. Det å appropriera og å omskapa kvinnelege stereotypiar, og å vinna attende ei feminin opptreden som kjelda til ”empowerment” har som vist vore ein del av ein postfeministisk strategi. Eg vil påstå at filmen spelar med slike strategiar. Lara Crofts feminitet framstår som nærast parodisk, og som eit spel med kjønnsroller.

Eg har her vist at Lara Croft til dels vert framstilt som eit erotisk *spectacle*, og i termar av kva som vert sett på som ein tradisjonell feminitet. Uttrykket *spectacle* har i denne samanheng tyding kvinna som objekt, men i actionfilm vil omgrepet *spectacle* også romma kroppen i rørsle, i slåstescener og i utføringa av stunt. Kva skjer då når ein har ein pinup og skal gjera actionheltinne ut av det?

## Pinupens problem

”Pinup” er i fylgje Ordnett ”bilde av pike til å feste på veggen med en nål” (Ordnett: ”pinup”). Pinupen er i sin natur poserende, og typisk statisk. Det kan bli problematisk når pin-upen skal bli actionheltinne, og skal vera den som driv handlinga framover. Tasker skriv at for actionheltinna kan dei statiske kvalitetane som er framtrédande for eit stillbilete utgjera eit problem for det narrative, det kan føre til at handlinga vil stogga opp. Dette er eit problem ho deler med den mannlege muskuløse kroppen:

[...] the built male body already contains a contradictory sense of masculine strength in relation to the objectification and display involved. There is also a tension between an

image built, designed for contemplation in static poses and the situation of such images within the context of action (Tasker 1998:70).

I forlenging av dette kan ein forstå det problematiske i å ta det erotiserte kvinnebilete frå statisk pinup og inn i "action". Kroppen til actionheltinna står altså i ei spenning, eller vekslar mellom å vera, statisk og dynamisk. Som skildra over om kroppen til Lara Croft er bysten eit framtrekkande trekk, og Sissel Viestad trur at fansen til Lara Croft består av kvisele fjortisgutar som er meir opptekne av muggene hennar, enn kva ho gjer når ho reddar verda (sjå innleiinga). Er det slik at "muggene" til Lara sperrar for utsikten? Eg vil no forsøka å sjå forbi bilete av pinupen og retta merksemda mot kva ho faktisk *gjer* når ho reddar verda. Korleis brukar ho kroppen sin, korleis er det dynamiske bilete av henne?

## Lara Croft i action

I dei fire actionsekvensane i filmen får me sjå Lara Croft utføra eit breitt spekter av stunt og krumspring. Ho tek saltoar, rullar rundt på bakken, slenger seg i tau, brukar både pistol og berre nevene i kamp, dukkar unna for kuler, kastar seg utfor store høgder, spring frå farar, utfører ein grasiøs "bungeeballett" og køyrer hundeslede og motorsykkel, for å nemna noko. Kva betyr det i eit kjønnspektiv at Lara er i stand til å utføra alt dette? Eg vil her forsøka å forstå måten Lara Croft brukar kroppen sin ved å sjå den opp mot Iris Youngs fenomenologiske lesing av kvinneleg kroppsleg eksistens.

Me ser Laras herregard filma i eit establishing shot, det er mørkt og det regnar. Lara går oppover trappegangen iført ein lys pysjamas, ho stoppar på ein balkong, og frå andre sida ynskjer butlaren Lara god natt. I det eit torebrak høyrer, kastar plutsleg Lara seg utfor balkongen i eit svaletup. Rett før ho når bakken, stoggar ho, og stig så oppover att. Festa i to bungeestopper svingar ho seg grasiøst opp og ned, og tar doble og triple saltoar. Det er som ein dans: tyngdekrafta verkar å ha opphøyr når Lara duvar roleg og kontrollert opp og ned og roterer rundt sin eigen akse. Det er feminine grasiøse rørsler, og ho hevar armane over hovudet som ein ballerina. Det er ei blanding av ballett og ekstremспорт!

I fylgje Young har kvinner ein tendens til å nærma seg fysisk engasjement med ting med ei tilbakehaldande, usikker og vegrande haldning. Den vegrande haldninga har ein dobbel karakter. På den eine sida er dei ei mangel på tillit til at ein har kapasitet til å gjera det som skal gjerast, som til dømes kan komma til uttrykk i det å forsiktig stå å testa ut steinar for å kryssa ein bekk, før ein tek spranget. På den andre sida kjem den vegrande haldninga i



fylgje Young til uttrykk på grunn av ei frykt for å verta skada, som er større i kvinner enn i menn: "We often experience our bodies as a fragile encumbrance, rather than the media for the enactment of our aims" (Young 1990:146f), i fylgje Young føler kvinner at dei må ha merksemd på kroppane for å få dei til å gjera det ein ynskjer at dei skal gjera, i staden for å retta merksemda mot kva ein ynskjer å gjera gjennom kroppane. Lara på si side tek spranget utan å noko form for vegring, ho kastar seg utanfor balkongen utan å visa nokon teikn på frykt. Fleire gongar får me sjå Lara i close-up i farlege situasjonar, der ho ler, og tilsynelatande morar seg. I det ho bokstavleg talt transcenderer mot takkvelvinga kan ho ikkje seiast å vera overlagt av immanens, men rørslene hennar er frie og uhemma.

Young noterer at Merleau-Ponty lokaliserer intensjonalitet i rørsle: "the possibilities that are opened up in the world depend on the mode and limits of the bodily 'I can'" (Young 1990:148). Feminin eksistens på si side går ofte ikkje inn i ein slik kroppsleg relasjon med omgjevnadane. Feminin kroppsleg eksistens utøver ein *inhibited intentionality*, der ein strekker seg ut mot eit mål med eit "I can", samtidig som ein held attende eins fulle kroppslege engasjement, i eit sjølvpålagt "I cannot." Lara Croft syner ingen slike tendensar, ho meistrar alle situasjonar og alle slags fysiske prøvingar. Dersom ein ser på alle dei ulike øvingane ho utfører i dei to filmane samanlagt, inkluderer det som nemnt å køyra motorsykkel og hundeslede, og i oppfylgjaren *The Cradle of Life*, får me i tillegg sjå Lara Croft dykka (og slåss mot ein hai!), køyra vasskuter, skyta med pil og boge frå hesteryggen og hoppa i fallskjerm. I hundekøyringsscena ser me korleis ho overberande betraktar medhjelparen sin Bryce kløna og bala, medan ho ligg i tet med skråsikker eleganse. I det at Lara er uhemma og fryktlaus i kroppen sin, og at ho har fullstendig tillit til at ho meistrar nær sagt alle situasjonar, ligg det ei form for overskriding.

## Figuren i landskapet

I *Tomb Raider* tek jakta på triangelet Lara Croft ut på reise over heile jordkloden, frå heimen hennar i London til Kambodsja, vidare til Venezia, og frå Venezia til Sibir, og alt skjer berre i løpet av få timar og døgn. I ei scene svevar ho over tempelgrunnen i Kambodsja i ein jeep utstyrt med fallskjerm, sleppt ned frå eit militærfly. I fleire scener ser me ho avteikna mot spektakulære landskap, speidande utover horisonten. Dette er representasjonar av helten som me kan kjenna att frå eventyrfilm der helten er ein globetrotter og verda eit kart med kvite flekkar der helten kan utfalda seg, som til dømes i *Indiana Jones* –serien (1981, 1984, 1989,

2008), og frå westernngenren der helten til hest speidande utover frå åskammen er blitt eit signaturtrekk.

Slik vert Mulveys tese snudd om på i *Tomb Raider*, og i figuren Lara Croft, ho vert representert som "the-figure-in-the-landscape". I scena der ho landar med jeepen sin på tempelområdet i Kambodsja ser me ho stå og speida utover landskapet med ein laserkikkert. Kamera panorerer rundt Lara, og sentrerer ho i landskapet. Gjennom kikkarten sin oppdagar ho at Manfred Powell og Alex West har komme der før ho. I denne samanhengen er det Lara som er den som er eigar av blikket, og kikkerten kan seiast å fungera som eit objektivierende instrument, objekta for blikket er i denne samanheng Powell og Alex. Kikkerten zoomar til og med fleire gonger inn på Alex, som me har forstått frå tidlegare i filmen er eit fortidig romantisk prosjekt for Lara.

I den siste scena frå Kambodsja ser me Lara stå på ein tempeltopp, omkransa av dei spektakulære templa i Ang Kor Wat. Ho strekker ein arm framfor seg som om ho peikar ut kursen. Scena er med på å understreka at Lara kan ta seg fram overalt, ho berre bestemmer seg for ein kurs og så drar ho. Slik har det ikkje alltid vore i eventyrngenren. Jeffrey Richards skriv at jenter sjeldan hadde nokon plass som heltar i imperialistiske eventyrforteljingar, og vart heller tildelt rolla som "homemakers". Gutane hadde heile imperiet, i det minste som ein imaginær, leikeplass, medan jenter måtte halda seg til heimens grenser (Richards 1986:148).

Måten Lara Croft beveger seg i, og relaterer seg til rom, kan også setjast i eit kjønnsperspektiv ved å sjå på korleis Young beskriv *feminine spatiality*, altså korleis kvinner typisk relaterer seg til rom og plass. Young merkar seg at den plassen som *fysisk* er tilgjengeleg for kvinner å bevega seg i, ofte er av ein større radius enn den ho nyttar. I tråd med korleis Jeffrey beskriv den rolla jenter og kvinner vart tildelt i eventyrngenren, seier Young at; "Feminine existence lives space as *enclosed* or confining, as having a *dual* structure, and the woman experiences herself as *positioned* in space" (Young 1990:151). Young refererer til ein studie utført av den tyske psykologen Erik Erikson der han spurte unge jenter og gutar om å konstruera ei scene for ein fantasifilm ved hjelp av leiker. Han fann at jenter typisk avbilda innandørs settingar, medan gutar typisk konstruerte utandørs scener. På bakgrunn av dette konkluderte han med at kvinner vektlegg det han kallar "inner space", medan gutar vektlegg "outer space". Young forkastar Eriksons psykoanalytiske tolking av observasjonane: at jenter avbildar indre rom som ein projeksjon av det omslutta rommet i livmora og vaginaen; og at gutar avbildar ytre rom som ein projeksjon av fallusen. Young meiner at slike projeksjonar reflekterer måten dei ulike kjønna lever og bevege kroppane sine i rom (Young 1990:151).

Ein kropp som står i eit direkte forhold til rommet rundt seg opplever ein direkte link mellom det rommet som er *her*, og det rommet som er *der borte*. Young påstår at i kvinneleg eksistens vert denne kontinuiteten forstyrra av at kvinner projiserer eit omslutta rom: "In feminine existence there is a *double spatiality*, as the space of 'here' is distinct from the space of 'yonder'" (Young 1990:152). Eit skilje mellom *her* og *der borte* projiserer plassen *der borte* som utilgjengeleg for eins kroppslege moglegheiter. Måten Lara Croft står og peikar ut kursen signaliserer at ho ikkje ser noko skilje mellom plassen her og plassen der borte. Plassen der borte er open for ho å bevega seg inn i.

Kvinner i eventyrgeen har tradisjonelt har vore tildelt eit avgrensa rom, og Young meiner som vist at kvinner har ein tendens til å projisera eit avgrensa rom som dei kan agera i. Slik sett kan måten Lara Croft tek seg fram i verda på verka å vera overskridande. Dette vert også understreka filmatisk når kamera panorerer rundt Lara i ein låg kameravinkel og sentrerer ho i landskapet i scena der ho speidar utover tempelområde med kikkert. Det er også filma med vidvinkel slik at me som publikum ser mest mogleg av kva ho ser og av det opne landskapet ho beveger seg i. Scena der ho kjem ut på ein tempeltopp og peikar ut kursen er også filma med vidvinkel, og ho er den einaste figuren i det storslåtte landskapet. Denne innstillinga glir over i eit anna landskapsbilete som me kjenner att som Venezia. Slik vert det framstilt med filmatiske verkemiddel at Lara kan peika seg ut ein kurs, og ikkje lenge etter er ho der.

## Ein feminin stil

I kapittel 2 var eg inne på korleis nyare film med kvinneleg actionhelt kanskje har vore spesielt influert av ein asiatisk stil. Til trass for at Lara ikkje fylgjer ein bestemt asiatisk kampsportstil, er det som vist andre element frå Hong Kong –actionfilm som er tilstades i filmen. Når eg observerar Lara i rørsle, slår det meg at det er ein slags feminin stil over måten ho utfører krumspringa sine på. La meg gje eit døme:

Medan Lara utfører bungeeballetten sin, ser ho plutselig på ein monitor at det er inntrengjarar i huset. Ho svingar seg opp på ei gigantisk lysekruna, og står der og ventar når delar av invasjonstyrken kjem rappelerande ned gjennom glastaket. Framleis festa i den eine bungeestroppa byrjar ho å nedkjempa dei ein etter ein i lufta. Dei vert hangande livlause att i taua, som fanga i sitt eige nett. Hennar mannlege tilsette verkar ute av stand til å hjelpa, Bryce demobilisert i campingvogna si, og butlaren Hillary litt for langsam i å reagera. I denne sekvensen er det ein tydeleg kontrast mellom Lara og inntrengjarane, og denne kontrasten ser

ut til å fylgja kjønnslinjer. Lara er ei kvinne, og dei er alle menn. Medan Lara er kledd i ein lett pysjamas, er dei alle kledde i full kamputrustning. Til trass for at dei objektivt sett er betre rusta enn ho, klarar dei ikkje å hamla opp med Lara. Den tunge utrustninga deira verkar å hemma dei, og sinker dei slik at dei ikkje får tid til å reagere på Lara som kjem i stor fart. Ho, på den andre sida, beveger seg fritt og ledig, og dette verkar å gje ho eit fortrinn i kampen. På same vis som i bungeeballetten beveger ho seg nærast elegant og grasiøst, og inntrengjarane vert til samanlikning noko forstokka og tunge. Dei verkar å ikkje kunne bevega seg fort nok, eg er slik fastlåste i rom. Lara derimot beveger seg mellom tre nivå i rommet, golv, balkong og tak. I ei scene der dei fysiske lovene verkar å ha opphøyr, held ho fast i den eine bungeestroppa, og spring sidelengs langs rommets vegg.

Samtidig som at Lara Croft sin måte å bruka kroppen sin på kan seiast å overskrida korleis kvinner typisk er i kroppane sine, vil eg påstå at det er inkorporert ei form for det ein tradisjonelt har oppfatta som ein *feminin* stil i Lara Crofts kroppslege uttrykk. I motsetnad til dei mannlege motstandarane som er tunge, er ho lett, og beveger seg i meir luftige svev, dei er kledd i mørk utrustning, ho er i ein ljøs flagrande pysjamas. Bungeeballetten i seg sjølv illustrerer nettopp korleis noko som tradisjonelt vert vurdert som ein maskulin aktivitet, vert gjeve ei feminin innpakning i form av balletten. Som eg allereie har vore inne på spelar filmen med postfeministiske strategiar, som å framstille ei feminin framferd som kjelde til "empowerment". Projansky skildrar korleis retorikken vektlegg at kvinner "have the freedom to 'choose' to engage in femininity [...] as a style, easily aquired and unproblematically worn" (Projansky 2001:66 sitert i Schubart 2007:18). Det er ei sterk veksling og samansmelting av feminine og maskuline element i figuren Lara Croft, men også i hennar forhold til dei andre karakterane føregår det ei stendig handtering av, og forhandling om kjønnsroller.

## Handtering av og forhandling om kjønnsroller

Scena der me har sett Lara i dusjen vert som omtala tidlegare etterfylgt av at Lara kjem gåande inn på soverommet med eit handklede tulla rundt seg, og butlaren står klar med ein kvit kjole og eit par kvite sko. Eg vil her kort gjenfortelja ordvekslinga: Lara kastar eit blikk på det og seier: "Very funny", butlaren svarar: "I am only trying to turn you into a lady". Lara står med ryggen til, og ser ertande på han over skuldra medan ho let handkledet falla. Butlaren sukkar oppgjeven: "And a lady should be modest", Lara repliserer: "Yes a *lady* should".

Det har slått meg mange gonger når eg har sett actionfilm, at det føregår ei nærast insisterande handtering av og forhandling om kjønnsroller, spesielt når den kvinnelege actionhelten er med i bilete. Den kvinnelege helten har innteke ein mannleg arena, og forstyrrar ein orden. Som scena over syner, skapar det ei uvisse rundt kva som er korrekt maskulin og feminin opptreden.

”Lady” har i scena over to tydingar. Lara Croft har ein oppførsel som både er upassande for ei av hennar klasse, og for ho som kvinne<sup>13</sup>. Butlaren forsøker å rettleia ho til ein passende feminin og danna oppførsel, men Lara derimot har ingen ynskjer om å innretta seg etter desse konvensjonane. Slik kan Lara karakteriserast som ein *tomboy*, ei gutejente. I fylgje Tasker tilbyr tomboyen ei artikulering av kjønn og seksualitet som syner fram ein kombinasjon av konvensjonelle maskuline og feminine element (Tasker 1998:68). Då ho vart lansert som dataspelfigur, kom ho med ein biografi, som blant anna uttalar at ho ”prefers non-team sports as rock climbing, extreme skiing and marksmanship” (Mikula 2004:62). Hennar interesse for eventyr og fysisk aktivitet speglar seg att i filmane om ho. Ho er jenta som elsker eventyr, fart og spenning, og kan seiast å inneha det som tradisjonelt vert sett på som ein aktiv maskulin styrke. Samtidig vert ho også framstilt som emosjonell, intuitiv og spirituell, meir i tråd med ein tradisjonell femininitet. Vekslinga mellom det feminine og maskuline gjennomsyrrar karakteren hennar.

Som me har sett nektar Lara å gå i kvit kjole, dette til fordel for klede som kan skildrast som ei stilisert utgåve av fritids-/arbeidsklede. Som regel går Lara kledd i korte shorts, og ein tettsitjande svart singlet. Ho har eit kraftig belte over hoftene, med eit daudinghovud på beltespenna. Rundt låra har ho to stropper, med hylster til to pistolar. Ho går i kraftige støvlar som når ho midt opp på leggen. Lara har langt brunt hår, som ho som regel har i ei lang parisarfletta. Det er slik ho prydar mange av filmplakatane, og coveret på dvd-versjonen. Tasker seier om antrekka til Ripley i *Alien*, Sarah O’ Connor i *Terminator 2*, og Charly i *The Long Kiss Goodnight*, at dei er kledd i ein bestemt stil av ”hight street fashion” for kvinner, som kan definerast som ”butch femme<sup>14</sup>”, og ho legg til at det er med meir vekt på ”butch” enn på ”femme” (Tasker 1998:68f). Til samanlikning er kanskje antrekka til Lara meir feminine, med på å framheva hennar feminine former, men det er også trekk som klart kan sjåast på som butch, som beltet med daudinghovudet på spenna, og dei kraftige

---

<sup>13</sup> Tasker beskriv både ”gendered cross-dressing” og ”class cross-dressing” (1998:21ff).

<sup>14</sup> ”Butch” er i fylgje ordnett ei mannhaftig kvinne, og vert ofte brukt om kvinner som er den maskuline partner i eit lesbisk forhold (Ordnett.no). På Wikipedia står det: ”Butch is an adjective used to describe one's gender performance. A masculine person (of either sex) can be described as butch. [...] 'Butch' tends to denote masculinity displayed by a female beyond that of what would be considered a 'tomboy' (Wikipedia.org).

militærstøvlane. Stroppene med pistolane som ho har rundt låra er interessante i ein slik samanheng, dei kan gje assosiasjonar til strømpband, og plasseringa er med på å trekke fokus mot dei nakne låra, samtidig er pistolen eit maskulint symbol, som gjev assosiasjonar til vald og aggresjon. Tasker meiner at "cross-dressing" er eit sentralt tema i actionfilmen og seier: "This sense of cross-dressing within and across genders reinforces the ambiguous gender identity of the female action hero, or rather points to the instability of a gendered system, and the production of an alternative space through that instability" (Tasker 1998:68f).

Lara Croft som ein tomboy-aktig figur nektar å innfinna seg med den plassen som samfunnet/konvensjonane tilskriv ho. I figuren hennar føregår det tre former for opprør: ho gjer opprør mot ein overklassekultur, ho gjer opprør mot kjønnsrollar, og ho gjer opprør mot det å skulle verta vaksen. Ho vil som vist ikkje gå med "vaksne" klede, og fletta kan gje ein assosiasjonar til ei skulejente. Måten ho går på, og skjødeslaust set seg ned og slenger beina opp på bordet, er karakteristisk for ein tenåring. Alt det ho gjer opprør mot er samanvevd, og Tasker syner korleis klasse tilsynelatande er kjønna. Feminitet har vore knytt til middelklassen, medan arbeidarklassen alltid har vore knytt til det maskuline. Slik kan ein også sei det omvendt: kjønn er klassa, og arbeidarklassekvinner har til dømes ikkje passa inn i den diskursen av feminitet som har blitt utvikla for middelklassekvinner (Tasker 1998:24). På same måte heng det å verta vaksen saman med kva som blir sett på som korrekt åtferd for ei kvinne frå overklassen. Det å verta vaksen tyder å innfinna seg med roller, dei etablerte konvensjonane, og det tyder også å vera i kontroll over infantile impulsar. For tomboyen vil det å verta vaksen tyda å innfinna seg med kjønnsrollene. Tasker skriv at tomboyen ofte inngår i eit slags Ødipalt drama av "cross-dressing", der ho tilslutt vil forkasta dei mannlege kleda sine og innfinna seg med si rolle som kvinne (Tasker 1998:59).

Lara Croft vil ikkje innfinna seg med butlarens framlegg om ei meir passande feminin framferd, og kan slik sjåast på som overskridande. Men det utelukkar ikkje strategiar på å "halde ho tilbake". Tasker skriv at tomboyen er overskridande i det at ho nektar å godta sin plass, og at tomboyen typisk vil verta forklart og avgrensa gjennom tilhøvet til faren (Tasker 1998:68). Når ei kvinne vert helten i ein mannleg sjanger som action, dukkar som regel spørsmålet opp, kvifor?, korleis vart ho slik? Schubart trekker fram "the Daughter" som ein arkety<sup>15</sup> i actionfilmen, som eit svar på dette:

---

<sup>15</sup> Rikke Schubart lokaliserer fem arketypar blant dei kvinnelege actionheltane. I hennar bruk av uttrykket er arkety<sup>15</sup> ein figur som som vert paradigmatiske og oppnår ikonisk status gjennom repetitive attforteljingar i samtidskulturen. Dei fem arketypane er: "the dominatrix", "the rape-avenger", "the mother", "the daughter", og "the Amazon" (Schubart 2007:23).

Daddy told her to. Or rather, Daddy *taught* her to 'be this way'. He raised his little girl, educated her, gave her weapons, and handed her a job. The heroine is *his* little girl. His creation (Schubart 2007:32).

Lara Croft er dotter av arkeolog Lord Richard Croft, (som er spela av Jolies ekte far, Jon Voight). Mora døydde då Lara var så ung at ho ikkje kan hugsa henne. I fylgje Tasker er dette eit sentralt tema hjå tomboyen, og hennar maskuline kvaliteter stammar frå ei fordreia oppdraging der tapet av mora er eit element, og ei sterk identifisering med faren, (dømt som upassande for ei kvinne), er eit anna framtrèdande element (Tasker 1998:59). Det vert antyda i filmen at faren har betydd mykje for Lara, det er frå han ho har arva interessa for arkeologi, som er motivet for at ho reiser verda rundt på eventyr. Til trass for at faren no er død, er det han som fører ho inn på eventyret som utspelar seg i filmen. Gjennom draumar, og i brev som han har skrive til ho før sin død og tima perfekt i forhold til den føreståande planetformørkinga, leiar han ho på sporet av The Triangle of Light, og bed ho om å fullføra hans oppdrag: å passa på at triangelet ikkje hamnar i hendene på skurkane i Illuminati. Slik vert Lara forklart og legitimert som ein eksepsjonell figur. Det at ho som nemnt er den einaste kvinna i filmen, omgjeve av menn på alle kantar, som motstandarar og medhjelparar, etablerer ho meir som eit unntak enn som ein regel.

Det føregår også ei slags forhandling om kjønnsroller mellom karakterane i filmen. Mellom Lara, og hennar medhjelparar vert det snudd om på kjønnsrollene. Lara slår ofte spøkar som går ut over medarbeidaren sin Bryce. I filmen vert han framstilt som nokså umandig og puslete i samanlikning med Lara. Når Bryce sit og demonterer eit ur som Lara har funne, og som er kamuflasje for ein magisk nøkkel, er han svært nøye, og noterer ned skrue for skrue som han fjernar. Lara vert utolmodig og slår det sund med ein hammar, for å få fram nøkkelen. Ho er utolmodig og handlekraftig, medan han er forsiktig og pertentlig. Eit anna døme på at Lara vert distansert frå ei tradisjonell kvinneverole er når ho skal laga seg mat. Ho klarar ikkje ein gong varma middag i mikroen. Det er i staden butlaren Hillary, (Hillary er kjend som eit jentenamn), som fyller rolla som den huslege og moderlege. Han diskar opp med kaffi og te, og han ynskjer Lara god natt med eit omsorgsfullt "don't you stay up too late".

Den scena som mest tydeleg framstiller Lara som eit objekt, nemleg dusjscena, har ei korresponderande dusjscene. Scena byrjar med at me ser dusjhovudet, men når kamera senkar seg er det ikkje Lara som står der, men Alex. Han vert avbroten i dusjen då han høyrer det går i ei dør. Naken stig han ut i rommet, men i det han riv opp døra, er det berre ei italiensk stuepike som står der og kjem med eit fortvila utbrot over å sjå den nakne mannen. I det Alex

kjem inn att ser han at nokon har skrive "Traitor" i doggen på dusjkabinettet. Han snur seg og ser at Lara på mystisk vis sit i andre enden av rommet. Bakoverlent på ein stol, med beina på bordet betraktar ho Alex. Dei utvekslar eit par replikkar før Lara kjem heilt bort til Alex og trugar han: "If you cross me, we may not be able to remain friends". Før ho går lar ho blikket vandra over kroppen hans, målande. Ho lyfter på det eine augebrynet og seier "Always a pleasure". Alex sukkar, og seier høgt etter at ho har gått: "And now for a cold shower".

Det er mindre voyeuristisk filma enn scena med Lara, omgjevnadane er mindre glamorøse, og det er heller ingen sensuell musikk lagt oppå. Sjølv om framstillinga av Alex i dusjen slik sett er mindre objektifiserande enn framstillinga av Lara i dusjen, er det Alex som er objektet i denne samanheng, og Lara som er inntrengjar og voyeur. Det er gjort eit humoristisk poeng av at kjønnsrollene er bytt om, og at Lara er den som er i den dominerande aktive posisjonen. Det kan verka som om det ikkje er Alex i mot, då det vert ymta frampå om ein ufriviljug ereksjon.

I dette kapittelet har eg sett på at Lara Croft kan seiast å vera overskridande i si kroppslege utfolding, både i forhold til korleis kvinner tradisjonelt har blitt framstilt i Hollywood, og i forhold til ein typisk kvinneleg kroppsleg eksistens. Samtidig som dei aktivitetane ho utfører det som har vorte sett på som typiske maskuline aktivitetar, vert ho framstilt med ein bestemt feminin stil. Vekslinga mellom det feminine og maskuline gjennomsyrrar karakteren hennar, og feminine og maskuline eigenskapar vert også bytt om på mellom karakterane. I neste kapittel skal eg sjå på kva type oppleving ein slik film med kvinneleg actionhelt legg opp til.



## Kapittel 4: Opplevinga av action

Korleis ein relaterer seg til ein tekst avheng av korleis denne teksten rettar seg mot sitt publikum. I dette kapittelet ynskjer eg å diskutera opplevinga ved å sjå actionfilm. Actionfilm har som vist sin eigen måte å fortelja ei forteljing på. Kva type oppleving legg ein film som *Tomb Raider*, med sin kvinnelege actionhelt Lara Croft opp til? Går det an å identifisera seg med ein fantasifigur som Lara Croft? Ved sida av, eller bak karakteren i filmen, står skodespelaren Angelina Jolie. Promotering av filmen vektlegg hennar overbevisande actionprestasjonar og hennar identifikasjon med karakteren Lara Croft, men kva form for identifikasjon kan Angelina Jolie tilby? Kva kan den kunnskapen me har om Jolie ha å seie for opplevinga vår av filmen? Eg ser at humor og ironi er viktige verkemiddel i filmen, kva gjer det med opplevinga av filmen?

### Den kvinnelege tilskodaren

Som me har sett i *Lara Croft: Tomb Raider* vert det som tradisjonelt har blitt oppfatta som feminine og maskuline kvalitetar bytt om på mellom Lara sin karakter og dei mannlege karakterane i filmen. Linda Williams omtalar korleis det er ein tendens til at feminintet og maskulinitet vert bytt om på i ei rekke medietekstar, og kommenterer:

The point is certainly not to admire the "sexual freedom" of this new fluidity and oscillation –the new femininity of men who hug and the new masculinity of women who leer – as if it represented any ultimate defeat of phallic power. Rather, the more useful lesson might be to see what this new fluidity and oscillation permits in the construction of feminine viewing pleasures once thought not to exist at all (Linda Williams 2004:727).

Det vil nok vera vel optimistisk å tru at den kvinnelege actionhelten representerer ei overvinning av "fallisk makt", men det er som Williams påpeikar eit interessant utgangspunkt for å diskutera kva gleder eit kvinneleg publikum kan ha av å sjå denne type filmar, og moglege måtar som kvinner kan identifisera seg med denne type figurar på.

Som Williams nemner, var det i tidleg feministisk filmteori liten plass for den kvinnelege tilskodaren. I fylgje Laura Mulvey vart filmtilskodaren "maskulinisert" uansett biologisk kjønn, og den gleda ein kvinneleg tilskodar kunne få ut av ein film vart redusert til "[...] en slags masochistisk nytelse ved å se "seg selv" bli framstilt som et viljeløst objekt, et skue" (Kolbjørnsen 1993:9). Seinare feministisk filmteoretiske bidrag har nettopp fokusert på den kvinnelege tilskodaren, og moglege gleder den kvinnelege tilskodar kan få ut av tekstar. I

dette kapitlet ynskjer eg å blant anna drøfta moglege gleder ein kvinneleg tilskodar kan ha av å sjå ein film med kvinneleg actionhelt.

## Identifikasjon

Identifikasjon er synonymt med "gjenkjenning" (Ordnett.no: "identifikasjon"). I det ligg det at ein kan kjenne att noko frå sin eigen situasjon og bakgrunn i det ein identifiserer seg med. Jackie Stacey skriv at i filmstudiar har omgrepet blitt brukt i vid forstand til å beskriva eit heller formlaust sett med kulturelle prosessar (1994:130). Omgrepet har lausleg vorte brukt om det å sympatisera med og å bli engasjert i ein karakter. Det har også blitt forstått som noko som er analogt med uttrykket "point of view", at ein ser og fylgjer ein film frå ein karakters ståstad: "This involves not only *visual* point of view, constructed by type of shot, editing sequences and so on, but also *narrative* point of view, produced through the sharing of knowledge, sympathy or moral values with the protagonist" (ibid.). Identifikasjon har slik gjerne blitt knytt opp til karakteren og denne karakterens prosjekt.

Spørsmålet om identifikasjon har vore eit sentralt tema innan feministisk filmkritikk, og det har vore retta kritikk mot Hollywood-film for å tilby eit lite utval av kvinnelege stereotyper som avgrensar moglegheitene for identifikasjon for den kvinnelege tilskodaren. Stacey skriv at i tråd med Mulveys åtak på visuell nyting i klassisk filmforteljing, har mykje feministisk arbeid på identifikasjonspraksisar i ettertid vore prega av ein skepsis til ei kvar form for kvinneleg rollemodell eller heltinne (1994:132). "Identifikasjon" i seg sjølv har blitt sett på som ein kulturell prosess som er delaktig i reproduksjon av ein dominerande kultur, ved å forsterka patriarkalske former for identitet. Identifikasjon har slik blitt sett på som gjenkjenning, som er delaktig i å stadfesta ei eksisterande form (ibid.). "Gjenkjenning" uttrykker ei form for nærleik mellom karakter og tilskodar, i at tilskodaren vil kjenna att trekk ved karakteren eller noko med karakteren sitt prosjekt, frå sine egne erfaringar. Dette ynskjer eg å problematisera i forhold til Lara Croft som karakter. Kan publikum kjenna seg at i ho som karakter, og hennar prosjekt? Går det an å tenka seg andre former for identifikasjon enn med karakter og prosjekt?

Dei fysiske prestasjonane Lara Croft utfører på lerretet er av ein slik art at dei verkar umoglege for dei fleste av oss. I tillegg manglar ho totalt ei kjensle av frykt, som dei fleste av oss ville ha kjend i mange av dei situasjonane ho kjem opp i. I fleire av actionscenene får me som sagt sjå bilete av ho i close up, der ho ler av farlege situasjonar –ho vert framstilt som ein

våghals. Ho skil seg frå representasjonar av tidlegare kvinnelege actionheltar i det at ho vert framstilt som mektig gjennom heile forteljinga. Det utelukkar difor det som kallast ”sympatisk identifikasjon” som baserar seg på at helten er som oss, ein ”everyday hero in whom the spectator or reader can recognize the possible range of his own actions” (Jauss 1974:307) Det er kanskje dette som får Brita Møystad Engseth til å kritisera dei nye actionheltinnene for å vera utan substans og for å vera eindimensjonale: ”[...]hovudpersonen John McClane [i *Die Hard* –filmane] var menneskelig. Han slet, ble møkkete, fortvilet og hadde det vondt. Lara Croft blir ikke svett en gang” (Glans 2004). Ho er ein overmenneskleg fantasifigur. Kva gleder kan eit kvinneleg publikum få av å sjå ei slik representasjon av kvinner på lerretet?

Det at Lara ikkje er som oss, men er noko anna, uttrykker ein ulikskap, og det som Jauss kallar beundrande identifikasjon legg opp til at helten nettopp er betre enn oss: ”here the (reading) audience, in identification with the admired hero, turn their back upon everyday reality and history, in order to indulge their need for escape by means of imaginary perfection” (Jauss 1974:306). Filmverda har alltid vore eit univers for fantasiar og draumar, og det er ikkje utan grunn at Hollywood har blitt kalla ”draumefabrikken”. Lara Croft er som sagt ein fantasifigur, og ho representerer ein fantasi i form av overlegne fysiske krefter. Ved hjelp av sin kropp, fysikk og psyke overskrid ho alle hindringar, og kan seiast å fungera som eit motpunkt til ei erfaring av å vera makteslaus. Tasker brukar eit sitat av Franz Fanon om maktesløysa hjå eit kolonisert folk frå *The Wretched of the Earth*, for å kasta ljøs over forholdet mellom fantasiar om fysiske krefter og maktforhold:

The first thing which the native learns is to stay in his place, and not go beyond certain limits. This is why the dreams of the native are always of muscular prowess; his dreams are of action and of aggression. I dream I am jumping, swimming, running, climbing; I dream that I burst out laughing, that I span a river in one stride, or that I am followed by a flood of motor-cars which never catch up with me. During the period of colonization, the native never stops achieving his freedom from nine in the evening until six in the morning (Fanon 1985:40 sitert i Tasker [1993] 2000:126).

Tasker framhevar korleis slike nattlege fantasiar understrekar måtane bilete av fysisk kraft kan fungera som eit motpunkt til ei erfaring av verda som definert av restriktive grenser. Tasker peikar på at fantasiane om muskulær makt, som Fanon snakkar om, (som uttrykt i draumar om å hoppa, springa, symja og klatra), er knytt opp til bilete av maskulin (men ikkje nødvendigvis mannleg) styrke, eit bilete som også samsvarar med korleis den mannlege kroppen vert konstruert i actionfilm. Men ho gjer oss samtidig merksam på at også i det ho kallar “women’s fiction”, er metaforar om avgrensing og fridom, som spelar på faktiske

grenser i korleis kvinner lever liva sine, sentrale (Tasker [1993] 2000:133). På same vis som den koloniserte har levd med grenser, har kvinner opp gjennom historia vore fysisk begrensa gjennom klede, som korsett og skjørt, og forventingar om at ho høyrer heime i den private sfæren. Young viser at til trass for alle sosiale endringar er fysisk begrensing framleis ei problemstilling for kvinner i moderne vestlege forbrukarsamfunn.

Det kan som vist vera vanskeleg å identifisera seg sympatisk med Lara Croft som rollefigur, men det er kanskje ikkje her gleda ligg. Ein kan sjå for seg at gleda heller ligg i å sjå ho vera i fullstendig kontroll over kroppen, på ein måte som skil seg frå korleis dei fleste lever sine kvardagsliv. Lara fungerer som ei form for total avvising av avmakt. Ho meistarar alt, og ho overskrid dei fysiske grensene, som har avgrensa kvinners handlingsrom både på og utanfor lerretet.

Actionfilmen er som vist ein sjanger som er karakterisert av ei veksling mellom forteljing og actionscener, og det er ikkje fyrst og fremst på forteljingas nivå at ein kan identifisera seg med Lara Croft. Me identifiserar oss ikkje med hennar prosjekt som går ut på å redda verda. Kanskje kan me kjenna oss att i sorga ho kjenner over at faren er død, men han andelege nærvær verkar litt komisk, og historia litt platt. Den tradisjonelle forståinga av identitet som gjenkjenning er kanskje ikkje heilt tilstrekkeleg når det kjem til denne type filmar. I staden for å identifisera oss på forteljingas plan, beundrar me ho heller i actionscenene for korleis ho meistarar alle tenkelege situasjonar, korleis ho er i fullstendig kontroll over kroppen i all slags akrobatiske krumspring, og for at ho alltid kjem sigrande ut av ein slåstkamp.

I vekslinga mellom forteljing og actionscener kan som vist actionfilm samanliknast med musikalen eller dansefilmen. På same vis som actionfilmen vekslar mellom forteljing og actionscener, vekslar musikalen mellom forteljing og shownummer (Kolbjørnsen 1998). På same måte som kroppen er i sentrum i shownummera, er kroppen i fokus i actionscenene. Difor kan kanskje opplevinga av å sjå menneskekroppen utføra spektakulære krumspring i ei actionscene, samanliknast med å sjå menneskekroppen som lett og elegant beveger seg i harmoni med musikken i eit shownummer i ein dansefilm. Kolbjørnsen knyter opplevinga av å sjå menneskekroppen bevega seg til musikk saman med erfaringa me har med kroppane våre:

At vi liker å se menneskekroppen i bevegelse til musikk, har å gjøre med at vi alle har erfaringer med kroppen, at den kan plage oss, gjøre vondt, nekte å lystre, at vi har erfart den som klønete, at vi ikke klarer å fri oss fra å vurdere våre egne bevegelser og dermed ikke er *i* dem, slik danseren synes å makte. [...] en [kan] altså si at danseopplevelsen går ut på å overvære en kropp som er noe helt annet enn våre hverdagslige kropper” (Kolbjørnsen 1998:186).

Tilsvarande kan ein sei at actionopplevinga går ut på å sjå kroppar som skil seg radikalt frå dei fleste av publikum sine kroppar. I fylgje Kolbjørnsen vert me i dansen invitert til kinestetisk identifikasjon. "Det 'kinestetiske' angår fornemmelser som knytter seg til lemmenes bevegelser, det dreier seg om en slags muskelsans, og poenget er altså at enhver som ser dans kan oppleve kinestetisk identifikasjon, nettopp fordi vi alle har erfaring med å bevege kroppene våre" (Kolbjørnsen 1998:186). På den eine sida skil Lara Croft seg frå publikum sine kroppslege erfaringar, fordi dei fleste av oss ikkje har prøvd, eller kan, det ho kan, men me har på den andre sida erfaring med å bevega kroppane våre på ulike måtar og med ulik grad av suksess, slik at me på eit nivå kan relatera oss til det og identifisera oss kinestetisk.

David Bordwell er inne på ein slik tanke når han kallar Hong Kong film for "carnal cinema", fordi dei nyttar dei enklaste teknikkar "to seize our senses" (2000: 244). Ein måte dei gjer dette på er (som vist i kapittel 2) ved å organisera actionen: "Strict patterning makes the action more intelligible, forceful, expressive" (ibid.). Kunstformer som er bygd opp rundt markerte rytmar er lett tilgjengelege for publikum. Me treng ikkje noko spesiell øving for å gripa energiske, velstrukturerte rørsler. I fylgje Bordwell vert me gripne av rørsla og me responderer kinestetisk, som når me trampar takten til musikk eller slår i lufta under ein basketballkamp:

These films literally grip us; we can watch ourselves tense and relax, twitch or flinch. By arousing us through highly legible motion and staccato rhythms, and by intensifying that arousal through composition and editing and sound, the films seem to ask our bodies to recall elemental and universal events like striking, swinging, twisting, leaping and rolling.

Dei verkemidla som gjev Hong Kong-filmen sitt klare og appellerande "språk", vert som vist også nytta i *Lara Croft: Tomb Raider*. Filmen er svært rytmisk komponert, noko som framhevar Lara Crofts kroppslege prestasjonar, og som legg til rette for at me vert gripne av filmen og responderer kinestetisk. Bordwell syner til ein student som brukar omgrepet "muskulær sympati" om når nokon kjenner spenninga og avlappinga i ein annan persons rørsler (2000:316), i forlenging av dette seier Bordwell at desse filmane tilbyr oss ei kjensle av at me, i likskap med actionhelten på lerretet, meistrar actionen. Han spør: "Why do we leave these films not only tired but jubilant? Why do we think we can do anything?"

(2000:244). Han trekker fram at det delvis har med korleis det kinestetiske har stempla actionens rytme på sansane våre, men også fordi presentasjonen er så overbevisande at filmen inviterer oss til å kjenna “what supreme physical control might be like” (ibid.).

Eg kan hugsa å gå heim etter å ha sett *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (2000) på kino saman med ein oppstemt venegjeng. Me forsøkte å hoppa i lange elegante sprang for å etterlikna dei flytande, overjordisk svevande rørslene frå filmen. Actionen i filmen så å sei sat i kroppane våre. Kanskje kan det gje eit kvinneleg publikum ei spesifikk glede å identifisera seg kinestetisk med kvinnelege actionheltar som Lara Croft. Lara Croft *er* eksepsjonell som kvinneleg actionhelt på eit mannsdominert område, og graden av fysisk overskriding vert større *fordi* ho er kvinne. Ei fenomenologisk lesing syner at actionheltinner som Lara Croft er frigjort frå hemningar og sperrer som mange kvinner erfarar i sine kvardagsliv, og ei kinestetisk identifisering med ho inviterer oss til å kjenna på korleis det er å vera i kontroll, mektig og frigjort. Eg har til no sett på sjølve filmen og karakteren Lara Croft, men også sentral for filmens tyding og publikums oppleving er stjerna som står bak karakteren: Angelina Jolie.

## Angelina Jolie som actionstjerne

Jolie er ein person som ofte figurerer i mediebilete, og som ein omtrent ikkje kan unngå å ha noko kunnskap om. Informasjon om alt frå privat familieliv, og om kva filmar ho er aktuell for og i, til kva kjole ho hadde på seg på Oscar-utdelinga er lett tilgjengelege for oss som publikum. Denne kunnskapen er med på å farga vår oppleving når me ser ho i ein film, og Dyer sitt poeng er at filmstjerner vert slik ein del av filmens tyding (Dyer [1979] 1998). Angelina Jolie har markert seg som actionskodespelar og har fått eit image som actionstjerna. Hennar rolle som Lara Croft i *Tomb Raider* var i stor grad startpunktet for hennar karriere som actionskodespelar. I samanheng med sin stjernestatus som actionstjerne er Jolie som vist mykje omtalt i samband med kva trening ho går igjennom i førekant av actionroller, og utføring av stunt. Eg vil her sjå på korleis slikt utanomfilmisk materiale er med på å farga vår oppleving av filmen. Vil det ha noko å seie for korleis me kan identifisera oss med Lara Croft?

Til trass for at *Tomb Raider* fekk nokså lunken mottaking, fekk Jolie skryt for sine prestasjonar i filmen, og ho vart vurdert som å vera akkurat den rette for rolla. BBC skriv i ein omtale av filmen: “[...] in Oscar-winning actor Angelina Jolie, the producers have found the ideal human equivalent of Lara Croft. [...] Jolie is terrific in a role that requires her to ride

motorcycles, race huskies, and perform an elaborate bungee ballet” (Smith 2001). Bordwell trekker fram at ei stjerne kan portrettera ein karakter som så og sei *veks inn i* stjernas personlegdom (Bordwell [1985] 1988:14). Som eg har vore inne på tidlegare har rolla som Lara Croft blitt ein sentral del av stjernestatusen til Angelina Jolie, og på premieren til Tomb Raider vart Jolie spurd om forholdet hennar til karakteren:

Reporter: You have said before that Lara Croft is a character that stays with you, in what way has the character stayed with you?

A. Jolie: I am haunted! I have stayed pretty focused on being healthy and being strong and being clear, and really curious about other countries. It was amazing to live as her cause it is such a great way to be. I think a lot of people pick up on that after seeing the film, you have an instinct to get really healthy and fierce. You know, I have still been fighting and I have still been travelling so that is all a part of it (YouTube2).

Jolie påstår at karakteren Lara Croft har blitt igjen i ho, og at ho så å sei er blitt endra som person. Matchen mellom Angelina Jolie og Lara Croft var tilsynelatande så god, at regissør West uttalar: ”Angie became Lara Croft, and so in a way I kept forgetting that she was an actress playing a part” (Stunts). Kvifor får me denne type informasjon? Jolie har tydelegvis klart å identifisera seg med karakteren, gjer det det lettare for publikum å identifisera seg med Lara Croft? For å drøfta dette vil eg fyrst sjå på korleis Angelina Jolie så og sei ”vart” Lara Croft i ljøs av det Marc O’ Day kallar ”the action make over”.

## **The ”action make over” som utviklingsforteljing**

Marc O’Day kommenterer at i promoteringa av ”action babe cinema” har det vore ei vektlegging av stjernas ”fitness” og førebuing for rolla, gjennom det han kallar ”the action make over”:

A pervasive theme in recent Hollywood-centric cinema has been the focus on the stars’ willingness to diet, exercise, train, go through pain and learn a range of action-based and combat skills to shape up for their roles (O’Day 2004:206).

Det som Marc O’Day kallar ”the action make over” vert dokumentert på bonussporet ”Crafting Lara Croft” på DVD-en. Dette sporet tek for seg prosessen med trening og opplæring som Angelina måtte gjennom i førekant av innspelinga av filmen. Sporet består av klipp frå eit treningslokale, intervju med ulike medlemmer av filmteamet, klipp frå filming på location, og klipp frå filmen. Angelina Jolie vart sendt til London, til noko som regissør

Simon West beskriv som ein "boot camp". Her gjekk ho gjennom eit spesialdesigna tre månaders treningsprogram som skulle setja ho i stand til å spela rolla som Lara Croft. Treningsprogrammet bestod av alt frå fysisk styrketrening til kamptrening og våpenhandtering, til yoga og kosthald.

På sporet vert det fokusert på Angelina Jolies dedikasjon for å læra seg "action-handverket". Dei seier at dei ville få ho til å føla seg så mykje som mogleg som ein ekspert på alle område. Difor har dei ein profesjonell kick-boksar som lærar ho å slåst, og ein instruktør frå dei engelske spesialstyrkane som underviser ho i bruk av skytevåpen. Produsent og Jolie sjølv vektlegg at dei ville at ho faktisk skulle kunne gjera dei tinga som Lara Croft kan i filmen, og at ho ikkje berre "latar som" framfor kamera.

Alle i produksjonsteamet er tilsynelatande imponert over kor raskt Angelina Jolie lærer seg mange av dei nye disiplinane og Produsent Lloyd Levin rosar Jolies innsats og seier:

To sort of understand her dedication and her ability would be to sort of compare her to an actor, training to act an Olympic athlete, and then being able to perform at the level of an Olympic athlete (Crafting Lara Croft).

Denne vektlegginga på at ho har lært seg alle dei tinga dei viser på filmen, og at det er "ekte" saker, plasserer Angelina Jolie i forlenging av ein tradisjon der actionstjerner har vore profesjonelle utøvarar av kampsport, slik som Bruce Lee og Jean Claude van Damme. Det vert framstilt som at i likskap med desse kan Jolie "actionhandverket", og ho er ei "ekte" actionstjerne.

Lara Croft er den einaste kvinna i filmen, og Angelina Jolie er den einaste kvinna på filmsettet. Omgjeve av menn på settet framstår Jolie som eksepsjonell i kraft av å vera kvinne på ein mannsdominert arena. Ei "autentisering" er kanskje derfor ekstra påkrevja for den kvinnelege actionstjerna. I denne prosessen av å "autentisera" stjernene ved å visa at dei verkeleg gjer ein del av stunta sjølv, (sjølv om det er ved hjelp av "wire work" og effektar), vert det framstilt som at forpliktinga til å underlegga seg "the action make over", og den smerta det medfører, krev mange fysiske prøvingar og ein viss råskap frå action babe stjerna si side (Day 2004:206).

Livshistoria til Angelina Jolie vert ofte framstilt som ein transformasjon, og som vist har stjerneimaget hennar endra seg drastisk. Oppi alt dette verkar det som om kroppen spelar ei sentral rolle, og Jolie har som nemnt uttalt at treninga for rolla Lara Croft, var byrjinga på den ho er i dag, fordi ho vart "sunn og frisk". I biografien til Jolie på Wikipedia står det at då ho var ung sleit ho med dårleg sjølvtilitt, og at ho dreiv med sjølvskading ved å kutta seg sjølv



opp med kniv<sup>16</sup>. Treninga i førekant av innspelinga av å spela Lara Croft, og det at karakteren så og sei vaks inn i ho vert trekt fram som vendepunktet.

Uttrykket ”make over” signaliserer ei form for forandring og overgang. I tillegg til dei tekniske og fysiske sidene ved treningsprogrammet, vert det også uttrykt at Jolie endra seg på eit meir mentalt plan. Ho seier:

When I first got here, I felt like this little geek, like this still scrawny young actress girl from L.A. And then through all the training my body had changed and my mind changed because I had a totally different focus (Crafting Lara Croft).

Treningsprogrammet vert omtala som ei positiv erfaring, og at det endra ho, i eit intervju står det:

Angelina brukte tre måneder på å lære seg kampsport, skyting og å kjøre hesteslede [sic]. Hun trente hver dag, og gikk på en spesiell diet. Resultatet var slående: Under opptakene var hun datafiguren Lara Croft. Hun gjorde så godt som alle stuntene sine selv, og følte seg sterkere og som en annen person (Maria Fürst 2003).

På bonussporet som tek for seg innspelinga av stuntscenene fortel regissøren Simon West at han opphavleg hadde planlagt å filma bungeeballett-scena med ein stunt-double, og berre klippa til close-ups av Jolie. Men dei forsøkte med ho i strikken, og til alle si gleda meistra ho det svært overbevisande. Jolie fortel om korleis ho fekk sjansen til å prøva nye ting, som ho ikkje visste at ho kunne. Om bungeeballetten seier ho:

But the bungee thing, it was just fun! (ler). It's just, it's free, she's really open, and flies back and fall forwards and there are no boundaries. A lot of people live in a kind of careful space, and she's just like, ah! Really out, and that's a perfect thing, just to fly around, and control it (Stunts).

Jolie beskriv ei erfaring av overskriding av grenser. Hennar måte å vera i rommet på er ikkje avgrensa og inneslutta. Det eksisterer ikkje nokon grense mellom ho sjølv og det rommet som omsluttar ho, rommet er i motsetnad til korleis Young beskriv *feminine spatiality*, ope for ho å bevega seg i (1990:151). I motsetnad til ein kropp som er lukka om seg sjølv, er kroppen til Jolie open i utføringa av bungeeballetten. Angelina Jolie skildrar i sitatet over korleis det kjennest å ”vera” Lara Croft, og ho har ofte kommentert i intervju om det å spela action som noko frigjerande og overskridande:

I am very fortunate that I am able to do these types of films. [They] are great adventures and it's great for you as person to be able to learn all these skills and be sent around the

---

<sup>16</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Angelina\\_jolie](http://en.wikipedia.org/wiki/Angelina_jolie)

world. To focus on your physical health and just go crazy, get dirty, get wild. I think that's good for all of us, I think we don't do that enough in our lives (YouTube1).

Både på bonussporet "Stunts" og i anna medieomtale av innspeling av stuntscener er Jolies mangel på frykt eit gjennomgåande tema. I eit intervju i samband med *The Cradle of Life*, vert ho spurt om utføring av stunt: "Is there anything you wouldn't do?". Angelina Jolie svarar: "There is nothing that I wouldn't do, there is maybe certain things that I wasn't insured to do, or they didn't want to let me do, but there is not much that I wouldn't do" (YouTube1). Regissøren av *Tomb Raider*, seier at dei av og til måtte forklara Jolie at visse ting kunne ho ikkje gjera, men legg til at det ikkje var mykje, fordi Jolie visste akkurat kva ho ville, og ho hadde tillit til at ho var kapabel til å utføra dei ulike tinga, i likskap med den karakteren ho skulle portrettera. Jolie sjølv kommenterer det å våga versus å vegra: "Instead of like kind of backing down, and like, No I don't want to be her", instead you want to kind of jump from thing to thing, and do some crazy thing, and get everybody to look at you and go, Yeah that's her again" ("Stunts"). I staden for å lata seg stoppa av frykt, skildrar Jolie er positiv kjensle av å meistra oppgåvene kroppsleg, og av å vera i kroppen på ein uhemma måte, som kan seiast å vera ei overskriding av korleis Young beskriv kvinneleg kroppsleg eksistens. Jolie tek på den eine sida kontroll over kroppen, og slik kontroll over livet sitt. På den andre sida kommuniserer ho på ein måte verdien av å sleppa kontrollen, og glede ved å vera i kroppen på ein uhemma og fryktlaus måte.

## Identifikasjon med Angelina Jolie?

Kva kan all denne ekstratekstlege kunnskapen om Jolie tyda for opplevinga vår av filmen? Er det mogleg å identifisera seg med Angelina Jolie? I medieomtale framstår Jolie som ei "vanleg" jente og ein av oss. På same vis som mange, spesielt unge jenter, slit med dårleg sjølvbilete har Jolie også hatt slik erfaringar. Gjennom treninga for rolla som Lara Croft verkar ho å ha fått eit meir positivt forhold til kroppen sin, og har klart å omskapa seg sjølv som ein suksess som actionstjerne.

Lara Croft er som vist ikkje som oss, ho er ein fantasifigur. Angelina Jolie på den andre sida er eit verkeleg menneske, som vert framstilt som "ein av oss". Kanskje er denne kunnskapen med på å gje den kvinnelege tilskodaren ei ekstra glede ved å sjå filmen? Det at ein veit at det faktisk er Angelina Jolie som utfører stunta, gjer det kanskje lettare å identifisera seg kroppsleg med det ein ser på filmen. Ein har på den eine sida glede ved å sjå Lara Croft utfalda seg uhemma og fryktlaust på lerretet, og på den andre sida har ein Angelina

Jolie som så å seie garanterer for at det er "ekte" saker, og altså ikkje berre ein fantasi. Det at ein "vanleg" person som Angelina Jolie har fått til det ho har, inneheld kanskje eit slags "løfte" om at det også er mogleg for publikum og gjera noko liknande.

Lara Croft bryt som vist med ein typisk måte som kvinner *er* i kroppane sine, og *lever* kroppane sine. Det gjer også Angelina Jolie, og i tillegg formidlar og kommuniserer ho det som ei positiv erfaring, ho nærast tilrå ein slik måte å vera på: om å vera Lara Croft seier ho "It was amazing to live as her, cause it's such a great way to be"(Youtube2), og om alt det det medfører å vera actionstjerne seier ho: "To focus on your physical health and just go crazy, get dirty, get wild. I think that's good for all of us, I think we don't do that enough in our lives" (Youtube1).

Det at me veit at Jolie utfører stunta sine sjølv kan på den eine sida kan gjera at gapet mellom publikum og Lara Croft vert mindre. På den andre sida er Angelina Jolie ei filmstjerne og ikkje "ein av oss". Det er ikkje slik at tilskodaren har tilgang på heile det apparatet som Jolie har, og "alle" kan ikkje bli actionheltinner. Det kan sjå ut som at Jolie formulerer eit slags ideal når ho tilrår å fokusera på fysisk helse og å slå seg laus, men er det kva tyder det, representerer ho sjølv eit oppnåeleg kroppsideal? Dette vil eg reflektera over i avslutninga. Fordi Jolie ikkje er "ein av oss", vert relasjonen mellom tilskodaren og karakteren verande ein relasjon prega av distanse. Dette gjer ikkje teksten noko forsøk på å skjula. Eg har fram til no omtalt filmen som ein actionfilm, men den kan kanskje like gjerne kallast ein "actionkomedie". Avslutningsvis vil eg i dette kapittelet sjå på korleis humor og ironi vert brukt som verkemiddel i filmen.

## Humor og ironi som verkemiddel

Action som sjanger har utvikla, og reformulert seg sidan Stallones og Schwarzeneggers tid, og tilsynekomsten av actionheltinna på 1990-talet er ein del av ei slik reformulering. Tasker skriv at dersom det var to trender av forteljingstypar som ein kunne skilje ut på 1980-talet, den som la vekt på lidinga til helten på den eine sida, og på den andre sida den som var komisk eller parodisk i tonen, så er det den siste som vart dominerande utover 1990-talet (Tasker 1998:73). Denne rørsla mot ein lettare tone i amerikansk actionfilm, opnar i fylgje Tasker opp for at kvinnelege karakterar kan gå inn meir sentrale actionroller.

Med ein slik bakgrunn er det interessant å sjå på korleis kommentator i Dagsavisen, Sissel Viestad, trekker fram *Charlies Angels* som ein vellukka actionfilm med kvinnelege

heltinner, nettopp på grunn av bruken av humor i denne, i motsetnad til *Tomb Raider*, som ho meiner er ”spill av tid”:

Charlie's søte engler [...] mestrer kampsport og spionasje, og selvironi. Det behøves i den type bransje som disse damene har slått (!) seg inn på. Med massevis av humor klarer vi å akseptere konseptet, og actiondamenes viderverdigheter (Viestad 2003).

Bruken av humor vert trekt fram som noko som gjer det lettare å akseptera den kvinnelege actionhelten. Eg har vore i diskusjonar om det er meir usannsynleg med ein kvinneleg helt enn ein mannleg actionhelt. I følgje ein studiekollega verkar det meir truverdig at ein mann reddar verda enn at ei kvinne gjer det. Er det derfor det trengs humor til for å akseptera konseptet?

Til trass for at det ikkje er så openlys bruk av humor i *Tomb Raider* som i *Charlies Angels*, er humoren absolutt til stades, og er eit viktig verkemiddel i filmen. Filmene har eit litt teikneserie- eller eventyraktig preg, med vittige kommentarar som skal få ein til å trekka på smilebandet på same måte som i *Indiana Jones* –filmene, men til skilnad er humoren i *Tomb Raider* meir utprega ironisk. Ironi tyder noko slikt som: ”spott under skinn av at man mener det motsatte” (Ordnott: ”ironi”). Eg vil her sjå nærare på korleis humor og ironi vert brukt som verkemiddel i filmene.

Humoren tek ulike retningar, og handterer eit spel med kjønnsroller på ulikt vis. Til dømes vert det ironisert over actionsjangeren og actionhelten som når medarbeidaren Bryce spør Lara: ”Time to save the universe again?”, og ho svarar sjølvsiikkert: ”Absolutely”, med eit smil rundt munnen. Helten som reddar verda frå terror og katastrofe om og om igjen er eit velkjend tema i actionfilm, og her er vitsen den at ein som kjennar av sjangeren og konvensjonane, veit at verda alltid vil verta redda, og at helten overvinn skurken. Noko av vrien som skapar ein ekstra humoristisk effekt i dette tilfellet, er det faktum at ho er ei kvinne, og den mannlege helten me er vant til å sjå i den rolla framstår som ein klisjé.

Lara er som sagt den einaste kvinna i filmen, og det er fleire døme på humor som peikar på dette, og på at ho som kvinne er den andre, som til dømes når butlaren Hillary kjem inn på kontoret til Lara og legg fram for ho ulike prospekt på eventyroppdrag: ”Back to work I'm afraid, it's adventure time”, det eine prospektet er i Egypt, men Lara er i dårleg humør og svarar: ”Egypt again, it's nothing but pyramids and sand”. Butlaren forsøker å vera forståingsfull og svarar: ”I know, it get's everywhere, in the cracks”. Med denne ufriviljuge ”slip of the tongue” peikar butlaren på Lara som kvinne og posisjonerer ho som den andre. Då Lara og medarbeidarane hennar ryddar opp i kaoset etter at huset hennar har blitt invadert,

kjem det eit bod med eit telegram til Lara. I det han står sjokkert og ser ut over slagmarka seier Lara: "I just woke up this morning and hated everything!". Det at ho omtrent har vore i krig, vert bortforklart med ein kvinneleg impuls om å ominnreia.

Kva effekt har ein slik bruk av ironisk humor? Utbreiinga av ironi har gjerne vorte sett i samband med postmoderne kulturproduksjon, som er prega av ei rekke strategiar for reartikulering og appropriasjon av tekstar som allereie sirkulerar i postmoderne kultur. I fylgje Sturken og Cartwright er appropriasjon det å låna, eller ta over, og endra tydinga eller uttrykket til eit eksisterande kulturprodukt (Sturken og Cartwright 2004:350). I vår samband kan ein sei at det føregår ei reartikulering av den "prototype" actionfilmen med mannleg helt.

I fylgje Linda Hutcheon vil ei slik postmoderne reartikulering av fortida ha ei *ambivalent* haldning til den opphavlege teksten. Den ambivalente parodien vil både bekrefte posisjonen til eit uttrykk, samtidig som den kritiserer (Hutcheon 1989:93ff). Hutcheon meiner at postmoderne tekstar har til føremål å synleggjera konvensjonar, å denaturalisera og slik utfordra etablerte sanningar og konvensjonar (doxa), men at dei ofte samtidig som dei denaturaliserer og utfordrar konvensjonar, stadfestar dei (Hutcheon 1989:8).

I ein annan actionfilm som Angelina Jolie spelar i, kjem ein slik underliggende ambivalens svært godt fram. I *Mr. & Mrs. Smith* (2005) spelar Jolie og Brad Pitt eit ektepar, der begge er leigemordarar utan at dei veit at den andre er det. Mrs. Smith har eit hemmeleg våpenlager inni det som ser ut som ein komfyr, (ho lagar aldri mat, den vert levert på døra av byrået ho arbeidar i, men Mr. Smith trur at den maten han får servert er laga av ektefellen). Mr. Smith på si side har sitt hemmelege våpenlager i eit hemmelig rom i reiskapshuset. Det tradisjonelle kjønnsrollemønsteret vert heilt klart vridd på for å skapa ein humoristisk effekt, og det kan kanskje gje tilskodaren ei glede i å sjå eit tradisjonelt kjønnsrollemønster bli latterleggjort. Samtidig ligg nettopp dette mønsteret i botn som ein premiss for heile spøken. Mr. & Mrs. Smith spelar eit spel som både denaturaliserer kjønnsrollene, men samtidig stadfestar dei.

*Tomb Raider* vert innleia med ei avvisning av tradisjonell femininitet, nemleg den kvite kjolen, og filmen sluttar også med denne. Til si store forbausing ser butlaren Lara stå på toppen av trappa i den kvite kjolen, dei kvite skoa og ein romantisk sommarhatt. Butlaren bryt ut "Oh my God!" og mister serveringsbrettet i golvet. Medan han stum beundrar henne, går ho skridande ned trappa som ein ekte lady, men ho gjev han eit åtvarande "Quiet...". Ho går ut til mausoleet til faren –ei symbolsk avrunding av at ho har fullført oppdraget hans. I det ho kjem inn att står butlaren og teknikaren og ventar på henne, dei smiler begge lurt. Bryce tek

fram eit kamera og knipsar Lara, i det ho kjem seg frå blitsen ser ein at roboten Simon igjen er klar for ein ny treningskamp. Butlaren tek vekk handduken som ligg over serveringsbrettet han held og der ligg dei to pistolane til Lara klare. Ho smilar og kastar hatten sin. Medan ho dreg våpna mot roboten frys bilete –in action.

Symbolikken i den kvite kjolen kan lesast på ulike vis. Den kan lesast som ei klassisk tomboy-forteljing, der Lara til slutt veks opp og innfinn seg både med sin klasse og sitt kjønn. Teksten spelar heilt klart med slike retningar, men det er gjort med eit ironisk grep, og det kan lesast som ei ironisk reartikulering av ei slik forteljing. Tilsynelatande veks Lara opp og innfinn seg med sin klasse og sitt kjønn, men det heile vert behandla som ein vits. Medarbeidarane er tydelig mora over så sjå Lara i den kvite kjolen, og må til og med fotografera det for å dokumentera det. Lara er vel så mykje utkledd slik: ho prøver på eit kostyme av tradisjonell feminitet, men det er ingen som let seg lura, og det er i det siste fryste bilete, med våpna dregne, klar til kamp, at ho er i sitt rette element. Det kan lesast som ein postmoderne leik med kjønnsroller, som Lara står fritt til å velja i mellom. Samtidig er det det tradisjonelle kjønnsrollemønsteret som ligg til grunn for denne spøken, og det kan seiast å verta stadfesta i det at Lara er einaste kvinne, framstilt som den andre, og legitimert gjennom sin relasjon til faren. Ho er meir eit eksepsjonelt unntak enn ein regel. Slik sett kan eg kanskje gje studiekollegaen min rett, det *er* meir usannsynleg med ein kvinneleg actionhelt.

Kva strategiar ligg bak ei slik humoristisk og ironisk haldning? Rikke Schubart beskriv både *Charlie's Angels*, *Kill Bill Vol I og II*, og *Lara Croft: Tomb Raider* som "high trash heroines action cinema"<sup>17</sup>, og beskriv det unike med desse filmane som: "the *explicitness* of the exploitation, the hyper-ironic tongue-in-cheek approach disarming any critique of the producers of being, antifeminist, speculating in profit or speculating about anything at all" (Schubart 2007:291). Ved å reartikulera kulturelle uttrykk og eit tradisjonelt kjønnsrollemønster med ein overgripande ironisk tone vert det vanskeleg å forstå kva som eigentleg vert sagt. I fylgje Schubart uttalar desse filmane at alt berre er for "moro skuld", og slik avvæpnar dei ei kvar form for kritikk.

---

<sup>17</sup> Schubart gjer merksam på at "high trash" i denne samanheng ikkje har nokon samanheng med kvalitetsstandardar, men at det referere til ein postmoderne strategi som har vore populær i Hollywood's blockbuster actionfilmar dei seinare åra: "that of raiding low budget films and genres until now relegated to the status of obscure trash or cult" (Schubart 2007:290).

## Den faktiske tilskodaren?

Eg har i dette kapittelet drøfta kva opplevingar og gleder ein kvinneleg tilskodar kan få av å sjå *Lara Croft:Tomb Raider*, utan å relatera meg til den *faktiske* tilskodaren. Eg har sett på teksten og kva tilskodar/leseroller den tilbyr, slik er det snakk om det Chatman kalla den ”implisitte lesar” (Hausken 1999: 63). Korleis den faktiske tilskodaren vil relatera seg til filmen kan ein tenka seg at vil variera med tanke på kjønn, alder, utdanning, filmkompetanse og så vidare. Filmen i seg sjølv legg heller ikkje opp til ei eintydig oppleving, men ein kan relatera seg til teksten på ulike nivå, slik at ein fryda seg over å sjå Lara Croft i action, samtidig som ein kan vera oppgjeven av ei seksualisert framstilling. Ein kan tykkja at spelet med kjønnsrollar er overskridande, samtidig som ein er medviten om at det er ein tekst som ikkje inviterer til å bli teke på ”alvor”.

Eit døme på at tilskodarar kan gjera det som har blitt kalla ”opposisjonelle lesingar”<sup>18</sup>, som går utover dei lesarrollene teksten legg opp til, finn ein kanskje i det at Angelina Jolie nyleg vart kåra til ”The Ultimate Lesbian Heroine”, bl.a. for portretteringa av Lara Croft. I grunngevinga står det. ”Angelina was the clear winner; and she has a dark side which many lesbians like too” (Starpulse 2009). Eg har vist at den heteroseksuelle romansen er teke ut av filmen, og dette er eit trekk som filmen har til felles med dataspelet *Tomb Raider*. Nettopp dette er blitt trekt fram som eit element som forklarar at Lara Croft har hatt stor appell hjå lesbiske ”gamers” (Mikula 2004:64f).

Dette kan tolkast som at lesaren har større makt over teksten, og ei postfeministisk haldning har hatt ei leikande tilnærming til produkt som film, som vert sett på som teikn som uttrykker emosjonar, meir enn å ha ein essens. Det er ein retorikk om frigjering, men det eit slikt synspunkt av og til verkar å miste litt av syne er at sjølv om lesaren/tilskodaren står friare til å tolka teksten, så har ho i liten grad makt over produksjonsmidlane. Eg har ikkje kommentert produksjonssida bak Lara Croft i særleg grad i oppgåva, men eg merkar meg at ”skaparane” til Lara i spel og film er menn. Filmbransjen er i stor grad ein bransje som er dominert av menn, og ein kan difor komma med ein kritikk av at dei produkta som ein tilsynelatande står fritt til å ”leika” seg med, er eit heller avgrensa utval.

---

<sup>18</sup> Stuart Hall avviste ei form for tekstleg determinisme ved å framheva at ”decoding” ikkje uungåeleg fylgjer av ”encoding”. Ei opposisjonell lesing kan føregå når lesaren utfrå sin sosiale situasjon står i opposisjon til dei dominerande kodane. Lesaren forstår dei føretrekte lesingane, men delar ikkje tekstens kodar, og avviser ei slik lesing. Lesaren ber med seg eit alternativt referansesett (Hall [1973] 2006).

## Avslutning

Utgangspunktet mitt for å skriva denne oppgåva var ei form for ”guilty pleasure”, fryd blanda med eit stikk av dårleg samvit, i forhold til actionheltinner som Lara Croft. På eit nivå har eg nok jobba ut frå ein motivasjon for å legitimera min eigen fascinasjon for actionheltinner på film, og så å seie prova hennar feministiske potensial. Kritikken mot actionheltinner har gått mot ei seksualisert framstilling og dei har blitt avfeia som lettbeint underhaldning i form av ”damer med store pupper og store ’gønnere’” av kritikarar. Ein slik kritikk er ikkje særleg krevjande å formulera, og det er heller ikkje eit poeng å bruka krefter på å tilbakevisa noko som er openlyst. Det er meir interessant å sjå på kvifor slike karakterar fascinerar? Kva kan ein få ut av å sjå på korleis Lara Croft brukar og handlar med kroppen sin? Samtidig som eg byrja å interessere meg for actionheltinner, såg eg at kvinnelege actionskodespelarar som Angelina Jolie vart mykje omtalt i samband med filmene, med eit fokus på kva trening dei hadde gått igjennom i førekant av innspeling. Kvifor får me denne informasjonen, og kva tyding kan den ha for opplevinga vår av filmen? Mitt hovudfokus i analysen har vore på kropp og kjønn. Kva bilete av kropp er det den kvinnelege actionhelten og actionstjerna formidlar, og kva skjer med kjønnsroller når den kvinnelege actionhelten går inn på ein mannsdominert arena? Kva type oppleving legg ein film med kvinneleg actionhelt som Lara Croft opp til?

Framgangsmåten min har vore ein tekstanalyse. Eg har relatert meg til ein bestemt filmsjanger, nemleg actionsjangeren. Eg har i tilnærminga mi til filmen forsøkt å kombinera ein *objektiverande* lesemåte, og ein *symptomal* lesemåte (Østbye 2002:62). Eg har på den eine sida sett på filmen sin indre struktur, formale og stilistiske trekk, men eg har også vore interessert i å sjå på kva normer og førestillingar kring kropp og kjønn som ligg i filmen, og eg har vore interessert i å relatera dette til ein samfunnskontekst. Dyer har trekt fram at stjerner også er ein del av filmar si tyding. Både ved å sjå på korleis Angelina Jolie vert etablert som actionstjerne, og ved å sjå på korleis Lara Croft vert framstilt i filmen har eg forsøkt å knyta actionfilmen sitt bilete av kropp opp til korleis kropp og kjønn artar seg i vår kultur. Dette har eg gjort ved å belysa materialet mitt med teoretiske perspektiv som tematiserer kropp og kjønn. Ved å nytta Youngs fenomenologiske lesing av kvinnekroppen har eg forsøkt å kasta ljós over ei side ved actionheltinna som eg tykkjer har vore lite



handsama, nemleg korleis ho utfaldar seg kroppsleg i rørsle, i motsetnad til bilete av ho som statisk pinup.

I kapittel 2 såg eg på filmen med eit formalistisk blikk. Kva er det som karakteriserer action som sjanger? Kva stilistiske verkemiddel vert tekne i bruk i filmen? Korleis fungerer Lara Croft som karakter i forteljinga? Actionfilmen er ein sjanger som set kroppen i fokus, og actionfilmens måte å fortelja ei forteljing på er karakterisert ved ei veksling mellom forteljing og actionscener. Kroppen i actionfilmen vil slik veksla mellom å vera ein kropp som er meir i ro, og ein kropp som er i rørsle. *Spektakularitet* er eit omgrep som vert brukt for å skildra korleis element som ikkje er nødvendige for å driva handlinga framover, men er der meir for ”syns skuld”, er framtrедande i actionfilmen. Dette kan ta form av spessialeffektar, spektakulære slåstescener, og halsbrekkande stunt. Det er kroppen til actionhelten eller -heltinna som er initiativtakar for slike aktivitetar, og kroppen til helten får også verdi som spektakulær i seg sjølv. *Tomb Raider* vert innleia med ei actionscene der me får sjå Lara slåst mot ein robot, og utføra utallige krumspring, like etterpå får me sjå Lara i dusjen. Det er den spektakulære kroppen som er i fokus, på litt ulikt vis.

Oppbygninga i *Tomb Raider* er prega av to plan i forteljinga. Det er ei *bakgrunnsforteljing* som set opp tilhøva for det som vil utspela seg i *notida*. Bakgrunnsforteljinga dreiar seg om det antikke ikonet ”Triangle of Light”, som gjev eigaren kontroll over tida. Lara får i oppdrag frå sin avdøde far å forhindra at dette triangelet fell i hendene på skurkane i ”Illuminati”. Den notidige handlinga er Laras løp for å løysa den rebusen faren har lagt ut for ho, og å finna triangelet før Illuminati gjer det. Bakgrunnsforteljinga vert hovudsakleg fortalt i byrjinga av filmen, og i andre halvdel er filmen tettpakka med actionscener der me få sjå Lara i utallige krumspring og stunt. Bakgrunnsforteljinga legitimerer slik actionscenene, som kan verka som hovudpoenget med filmen.

Den introduserande scena teiknar Lara som karakter, utan at det er mange forteljande element som dialog med, slik er ikkje skilje mellom kva som er forteljing og kva som er *spectacle* heilt svart kvitt. Scenografien teiknar ho som ein type eventyrar, me lærer at ho er ei dame som er i fullstendig kontroll over kroppen sin, ho morar seg i farlege situasjonar, og vil ha utfordringar. Ho vert vidare teikna som ungdommeleg og som litt av ein ekshibisjonist, som ikkje vil oppføra seg som ein lady. Som kausal agent ser ein at Lara Croft skil seg frå korleis mannlege actionheltar typisk opptrer i actionfilm. Det er vanleg at helten har to parallelle prosjekt der det eine har ein offentleg karakter, (som å redda verda), og det andre har ein meir privat karakter, (å få kvinna han elskar). Suksess i det offentlege prosjektet er ein

premiss for suksess i det private prosjektet. Det står derimot ingen mann og ventar på Lara, til trass for at ho reddar verda. Slik utelukkar filmen noko som har vore ein sentral ingrediens i den klassiske Hollywood-filmen, den heteroseksuelle romansen. Det er heller kjærleiken hennar til faren som utgjer det private prosjektet, og ho får hemn for drapet på han, og slik fred med at han er død.

Stilistisk er filmen influert av Hong Kongs tradisjon for å laga actionfilm, der ein ikkje har skugga unna for det Bordwell kallar ”sheer physical extravagance”. I Hong Kong har ein omfamna det som kan kallast ein sirkusestetikk, og måten Lara Croft utfører fabelaktige krumspring til fengande musikk minnar om ei oppvisning. Ho utfører dei akrobatiske stunta med eleganse og geometrisk presisjon. Actionsценene er svært rytmisk bygd opp, og rørsleane hennar vert forsterka gjennom lyd og redigering, slik at dei er lett leselege for publikum. Eg peika på at ein asiatisk stil, som i vesten har vore forbunde med ein meir feminin stil, verkar å vera spesielt verksam i filmar med kvinneleg actionhelt.

I kapittel 3 såg eg på filmen, spesielt med tanke på korleis kropp og kjønn vert framstilt. Lara Croft vert utan tvil framstilt som ein pinup, og kan seiast å ha ein heteroseksualisert blikkfangfunksjon. Samtidig er kroppen hennar framstilt i så overdrivne feminine termar, at det grensar opp til det parodiske. Feministisk filmteori har kritisert Hollywood-film for å framstilla kvinna som objekt for eit mannleg blikk. Lara Croft derimot verkar å nytta dette blikket på seg. Ho oppfører seg ikkje som noko offer, men nærast syner seg fram på ekshibisjonistisk vis, og utfordrar slik ein offerretorikk.

Eg ville gå forbi det statiske bilete av pinupen og sjå på korleis Lara Croft var i rørsle. Youngs fenomenologiske analyse av kvinneleg kroppsleg eksistens har fungert som eit bakteppe i min analyse av korleis Lara Croft utfaldar seg kroppsleg på lerretet. Sett opp mot korleis kvinner typisk vegrar seg for å utføra fysiske prosjekt, ta i bruk rommet rundt seg, og er meir hemma av frykt enn kva menn er, *er* Lara Croft ein overskridande figur i sitt uhemma og fryktlause engasjement med omgjevnadane. Ho meistrar ei kvar form for utfordring, og tek seg fram i verda og rommet, tilsynelatande utan å kjenna seg begrensa, på ein måte som skil seg frå korleis kvinner har blitt framstilt på film, og frå mange kvinners erfaringar med kroppen.

Ho er altså framstilt innan tradisjonelle feminine termar, samtidig som ho overskrid ein typisk feminin måte å vera i kroppen på. Denne tovegs rørsle gjennomsyrrar karakteren hennar, og ein kan sjå at i si kroppslege utfolding, og i utføringa av det som tradisjonelt har blitt sett på som maskuline aktivitetar, vert ho likevel framstilt med ein bestemt feminin stil.

Eit døme på dette er som vist at ein typisk maskulin aktivitet som bungeejumping vert gjeve ei feminin innpakning i form av balletten.

Schubart har skildra det å vinna attende ei feminin framferd som kjelde til ”empowerment” som ein postfeministisk strategi, og filmen verkar å gjera bruk av slike strategiar. Både i måten ho ekshibisjonistisk syner fram ei parodisk utgåve av feminitet, og i måten det er hennar feminine stil som gjev ho eit fortrinn i kampen mot dei mannlege inntrengjarane.

Feminine og maskuline eigenskapar vert vidare bytt om på mellom karakterane i filmen, slik at Lara opptrer som den aktive og handlekraftige, Bryce verkar litt puslete og umandig, og Butlaren Hillary er den som syner moderleg omsorg for Lara.

Ei veksling mellom feminitet og maskulinitet er også typisk for tomboyen som figur. Lara som tomboy gjer opprør mot eit tradisjonelt kjønnsrollemønster, men vert samtidig forsøkt legitimert og forklara gjennom relasjonen til faren. Det er han som så å sei leier ho inn på eventyret til å byrja med. Dette er typisk for den kvinnelege actionhelten, som må forklarast, i motsetning til den mannlege actionhelten, som berre naturleg er helt. Det faktum at ho er einaste kvinne i filmen framstiller ho også som eksepsjonell og som eit unntak.

I kapittel 4 drøfta eg kva gleder den kvinnelege tilskodaren kan få av å sjå ein film med kvinneleg actionhelt, som Lara Croft. Kva type oppleving legg ein slik film opp til? Kan ein identifisera seg med Lara Croft, i tilfelle kva type identifikasjon er det snakk om? Identifikasjon har i filmstudiar gjerne blitt knytt opp til karakteren, og til denne karakteren sitt prosjekt. Identifikasjon tyder ”gjenkjenning”, og slik uttrykker det ei form for nærleik mellom karakter og tilskodar. Dette problematiserte eg i forhold til Lara Croft. Hennar overlegne fysiske krefter og hennar prosjekt, (å redda verda), gjer at ho skil seg frå dei fleste av publikum sine erfaringar, og ei sympatisk identifisering vert vanskeleg. I staden for nærleik og likskap er det snarare snakk om ein distanse til, og ulikskap med, Lara Croft.

Ei form for beundrande identifikasjon legg opp til at helten nettopp er betre enn oss, og ei slik form for identifisering opnar opp for gledene ved fantasi og draumar. Ein kan sjå for seg at eit kvinneleg publikum kan finna glede i at ho er eksepsjonell som kvinnefigur. Ho fungerer som ei avvising av avmakt, og ho sprenger seg ut av dei grensene som har avgrensa kvinners handlingsrom både på og utanfor lerretet.

Actionfilm er som sagt ein kroppsleg sjanger, og kinestetisk identifikasjon legg opp til ei kroppsleg identifisering. Her er heller ikkje grunnlaget for identifikasjon at Lara er som oss, dei triksa ho kan utføra med kroppen sin, ligg diverre langt unna dei fleste sitt repertoar. Men fordi publikum har erfaringar med å bevega kroppen sin, vil ein likevel kunne oppleva ei form

for ”muskulær sympati”. Dei stilistiske verkemidla i filmen forsterkar Laras rørsler, slik at dei vert kraftfulle og lett leselege for publikum. Eg vil argumentera for at det har ei spesifikk tyding for eit kvinneleg publikum å sjå Lara i fri kroppsleg utfolding, og bli invitert til å kjenna på korleis det kjennest, i det minste så lenge filmen varar. Som Young viser er kvinner ofte hemma og prega av frykt i ein slik type fysisk engasjement, og nettopp derfor kan det gje ei glede å kjenna på noko som er rake motsetninga.

Både beundrande identifikasjon og kinestetisk identifikasjon føregår ikkje fyrst og fremst på forteljingas plan, men i actionscenene. Difor kan ein gjera det platte poenget at i actionfilm er det actionscenene som er i sentrum for opplevinga, også i filmar med kvinneleg actionhelt som Lara Croft.

Bak karakteren Lara Croft står actionstjerna Angelina Jolie. Det kan til tider vera vanskeleg å skilja desse to, fordi i promotering og medieomtale vert dei skildra som nærast samansmelta. Informasjonen me får om at Jolie til dømes utfører dei fleste av stunta sjølv, og kor fabelaktige hennar actionprestasjonar er, er med på å etablera ho som ei ”ekte” actionstjerne, i same klasse som mannlege actionstjerner.

Angelina Jolies stjerneimage fortel ei historie om endring og transformasjon: gjennom treningsprogrammet som skulle setje ho i stand til spela Lara, så og sei omskapte ho seg sjølv. ”The action make over” fortel historia om ei ”vanleg” jente som oss, som vart actionstjerne. Jolie skal ha slite med eit dårleg sjølvbilete, i likskap med kva mange unge jenter gjer. Gjennom treninga tek ho kontroll over kroppen sin, og livet sitt. For dei som har denne kunnskapen kan kanskje gapet mellom tilskodar og karakter verta mindre. Jolie kommuniserer både det å spela action, og det er å ”vera” Lara Croft som ei positiv oppleving, og nærast anbefalar andre å gjera det same.

Samtidig er Angelina Jolie ei filmstjerne frå Hollywood, og ikkje ”ein av oss”, og få vil ha tilgang på det apparatet som Jolie har. Relasjonen både til karakter og stjerne vert difor verande ein relasjon hovudsakleg prega av distanse og ulikskap.

Filmteksten i seg sjølv gjer heller ingen forsøk på å skjula denne distansen. Humor og ironi gjennomsyrrar teksten. Det vert spøka med sjølvne actionsjangeren og actionhelten, på ein måte som undergrev at publikum skal ta historia alvorleg, og det vert ironisert over tradisjonelle kjønnsroller. Som vist kan dette på den eine sida sjåast som ei denaturalisering av eit kjønnsrollemønster, men det kan like mykje seiast å stadfesta eit slik mønster, fordi det ligg til grunn som premiss for heile spøken. Bruken av humor og ironi kan lesast som ein strategi for å avværna kritikk, på eit vis uttalar filmen at alt er berre for ”moro skuld”.

## Avsluttande refleksjonar

Eg har i handsaminga av actionheltinna Lara Croft relatert meg til ein feministisk kritikk, og derfor skulle det kanskje passa at eg avslutningsvis felte ein dom over Lara Crofts feministiske potensiale, at eg sa meg einig eller ueinig med den feministiske kritikken. Eg tykkjer mykje av kritikken, både den feministiske og den meir ålmenne kulturkritikken, har fokusert for einsidig på kvinnelege actionheltinner som ”puppedamer”. Ei slik handsaming tek så å sei berre for seg actionheltinner som Lara Croft slik dei vert framstilt på filmplakaten, men ikkje korleis dei faktisk handlar og brukar kroppen sin. Ein overser kanskje det som er hovudpoenget for dei fleste i ein actionfilm, nemleg actionscenene.

Gjennom ei fenomenologisk lesing av korleis Lara Croft utfaldar seg kroppsleg i spektakulære stunt fann eg eit språk for å skildra fascinasjonen min for kvinnelege actionheltinner. Det betyr noko at det er ei kvinne som er i sentrum og som imponerar oss med si kroppslege meistring. I tillegg har ein filmstjerna Angelina Jolie som har etablert seg som ei av få kvinnelege actionstjerner. Dersom me trur på promoteringsmateriale og medieomtale, insisterer ho på å utføra sine eigne stunt, og er så og sei fryktlaus, og slik like overskridande som Lara Croft.

Samtidig som ein kan feira både korleis Lara Croft og Angelina Jolie overskrid ein typisk kvinneleg kroppsleg eksistens, kan ein stilla spørsmål ved kva slags kroppsideal som vert formidla. Filmens avvæpnande retorikk om at alt berre er for ”moro skuld”, og den postfeministiske leiken med feminitet som parodi, dekker kanskje over at det er meir som står på spel, og at filmen også har alvorlegare tydingar eller implikasjonar.

Eg har i denne oppgåva relatert meg til korleis kropp vert framstilt i actionfilmen *Lara Croft: Tomb Raider*. I sjangeranalyse har ein sett på sjangrar som kulturelle dokument, og eg har forsøkt å knyte det bilete av kropp som actionfilm gjev opp til teoretiske perspektiv om kropp i vår kultur. Eg har i hovudsak fokusert på kva opplevingar filmen kan gje, i situasjonen ein ser filmen, og det har ikkje vore mi oppgåve å skildra korleis actionfilmen inngår i meir overgripande diskursar og praksisar kring kropp i samfunnet, men eg vil avslutte med nokre refleksjonar kring dette emnet.

Kroppen i actionfilmen er ikkje kva som helst kropp, det er ein spesielt *trena* kropp det er snakk om. Denne kroppen kan som vist vera meir eller mindre muskuløs, men det er likevel snakk om ein fast og veltrena kropp. Denne kroppen vert ofte skildra med uttrykket ”fit”, eit uttrykk som i stadig aukande grad vert brukt i daglegtale. Det har blitt påpeika at diskursar rundt helse, ”fitness” og ”skjønnhet” overlappar kvarandre på nye måtar, at den veksande

”fitness”-industrien er blitt eit trekk ved populærkulturen, og at den kroppen som mest alminneleg vert koda som seksuelt attraktiv, er den kroppen som er ”fit”, veltrena, med ein lett markert muskulatur (Arthurs og Grimshaw 1999: 5f).

Dette er den konteksten kroppen i actionfilm opptre i, og massemedia spelar ei sentral rolle i å formidla slike bilete av kropp. Susan Bordo er ein teoretikar som nettopp undersøker massemedia si rolle i dagens samfunn, som konstituerande for våre subjekt. I hennar analysar vert menneskekroppen forstått som ein kulturell tekst som er prega av diskursar som ikkje berre set sitt preg på kroppens materialitet, men som skapar kroppens verkelege form. Bordo interesserer seg for den menneskelege kroppen og korleis den blir til gjennom daglegdags disiplinering (Hamm 2008), og har peika på at den vestlege verdas konstruksjon av identitet vert formidla gjennom massekulturelle uttrykk som reklameplakatar og Hollywood-filmar, som *Lara Croft: Tomb Raider*:

We are no longer given verbal descriptions or exemplars of what a lady is or of what femininity consist. Rather, we learn the rules directly through bodily discourse: through images that tell us what clothes, body shape, facial expression, movements and behaviour required (Bordo 1993:170).

Bordo les den slanke og muskuløse kroppen som tekst, og forsøker å dekode kva som ligg i dagens ideal om å vera slank. Ho er interessert i å avdekke kva psykiske kvalar og moralske vurderingar som ligg i eit slikt ideal. I fylgje Bordo handlar det om reglar for korrekt og ukorrekt handtering av impulsar og begjær. Ho ser at idealkroppen vert ”a body that is absolutely tight, contained, ’bolted down,’ firm: in other words, a body that is protected against eruption from within, whose internal processes are under control. Areas that are soft, loose, or ’wiggly’ are unacceptable, even on extremely thin bodies” (Bordo 1993:190f).

I kampen for å oppnå faste, kroppslege konturar, møtest slanking og trening, noko som i fylgje Bordo kastar ljøs over ein viktig meiningssamanheng i kulturen vår: samanhengen mellom tvangsmessig slanking og body-building. Det er ikkje godt nok å berre vera tynn, ingenting på kroppen må ”dissa”, og ein må ofte ty til muskelbygging for å oppnå eit slikt ideal. I dag har bilete av den muskuløse kroppen blitt eit kulturikon, ”working out” er ein glamorisert aktivitet. Bordo meiner at den faste, veltrena kroppen har blitt eit symbol på korrekt *haldning*, det tyder at ein bryr seg om seg sjølv, og korleis ein tek seg ut for andre, det antyder viljestyrke, energi, kontroll over infantile impulsar, og ei evne til å ”forma” livet sitt (Bordo 1993:195). Eg vart overraska over å sjå kor stor rolle Angelinas Jolies kropp spela i hennar stjernestatus, og ikkje minst kor viktig *trening* var. Gjennom trening tok Jolie kontroll

over kroppen sin, og slik kontroll over livet sitt. Kontroll over kroppen vert slik ein metafor for suksess, og ein ytre markør for at det indre er under kontroll.

### **”Jenter sparker seg til muskler”**

Actionverda har alltid hatt eit nært forhold til treningsindustrien. Dei mest kjende actionstjernene frå 1970- og 1980-talet: Arnold Schwarzenegger og Sylvester Stallone, var kroppsbyggerar som vart actionstjerner. Schwarzenegger var kjend frå filmen *Pumping Iron* (1977) som gjev eit innblikk i bodybuildar-miljøet. Filmen gjorde treningsstudioet ”Gold’s Gym” på Venice Beach kjend. Yvonne Tasker har peika på at framveksten av kvinnelege actionheltinner med ein utprega muskulatur, heng saman med framveksten av ein bodybuildar- og helsekultur, også for kvinner (1993:123). I dag reklamerer Gold’s Gym med at både Arnold Schwarzenegger og Angelina Jolie trenar der (Pedersen 2008). I ein lang artikkel som stod på trykk i Dagens Næringsliv i år var temaet: ”Slik trener stjernene” (Blikstad 2009). Artikkelen skildrar kor opptekne me er av å veta korleis stjernene har fått den type kropp dei har, og også at treningsindustrien i tilknytning til Hollywood har påverknad på treningstendar her heime. Det er også teikn på at den kvinnelege actionhelten/actionstjerna har ein appell i så måte.

Rikke Schubart skriv i boka *Superbitches and Action Babes*: ”news media have recently reported an increase in women taking martial arts classes inspired by the female hero in action cinema” (Schubart 2007:314). I artikkelen ”Jenter sparker seg til muskler”, i Aftenposten, vert dette skildra. Det står å lesa:

Glem det syltynne skjønnhetsidealet. Nå trener jentene kampsport for å bli steintøffe, slanke og muskuløse som actionheltinnen Lara Croft og cyborg T-X fra ’Terminator 3’ [...] Mens vakre actionheltinner hamler opp med sine mannlige motspillere på kinolerretet, strømmer jenter i alle aldre til kampsportinstituttene. De vil bli tøffere, sterkere, forbrenne fett og utvikle veldefinerte muskler, og – ikke minst – ha det gøy mens de trener (Kaspersen 2005).

I reportasjen vert dagleg leiar for Kampsport Instituttet i Stavanger, Tore Kristian Salomonsen, intervjuet. Han fortel at bortimot sju av ti av hans elevar er jenter. Han legg til: ”Det er ingen ulempe at kampsport er kjempebra for rumpe, lår, rygg og mave. Det er ikke vanskelig å se at Angelina Jolie trente mye kampsport før rollen som Lara Croft” (Kaspersen 2005). Ei av dei som går og trener der uttrykker: ”Actionheltinnene utgjør et mye sunnere kroppsideal enn de magre supermodellene. Dessuten uttrykker de selvstendighet, selvtillit og styrke. Kampsport er tøft, men også ufattelig moro” (Kaspersen 2005).

## Eit nytt kvinneideal?

Det er kanskje altså slik som Jolie skildrar det, at: "you have an instinct to be really healthy and fierce" etter å sjå filmen? Om det er slik at jenter og kvinner strøymar til kampsportinstitutta fordi dei har sett *Tomb Raider* på kino, slik reportasjen verkar å leggja opp til, kan ein nok vera litt kritisk til. Men kanskje er det slik at eit nytt kvinneideal er under artikulering? Kvalitetar som "selvstendighet", "selvtillit" og "styrke" er for så vidt ikkje så nytt, og har vore ideal i ein feministisk kamp. Det "nye" er kanskje at dette idealet har nådd Hollywood, og at det vert kombinert med ein uttalt feminitet. I same reportasje i Aftenposten vert kvinne- og idrettsforskar Jorid Hovden intervjuet om at kvinneidealet verkar å vera i endring:

Endelig får kvinnen lov til å vise styrke og aggressivitet. Mens hun tidligere var presset inn i en kjønnsrolle hvor det handlet om å være søt, snill og passiv, har actionheltinnene fra kinolerretet vist at kvinner også kan slå fra seg. Men: De kan likevel ikke være sterke på samme måte som menn. De må i tillegg spille på sine kvinnelige attributter. Kvinnelige toppidrettsutøvere får ofte mer oppmerksomhet for utseendet sitt enn prestasjonene sine. Og actionheltinnene viser yppige former under tetsittende klær, har langt hår og full sminke (Kaspersen 2005).

Ho peikar på at det nye topptrena skjønnhetsidealet med muskuløs, slank kropp og store bryst er heilt unaturleg, då mykje trening naturleg vil føra til at kvinner får mindre runde former. Slik sett har idealet aldri vore meir uopnåeleg enn i dag.

I essayet "Material Girl" skriv Susan Bordo om "Plasticity as postmodern paradigm" Bordo meiner at me har kome til eit stadium av ein postmoderne fantasi om menneskeleg fridom frå ein kroppsleg determinisme (1993:245). Bordo referer til ein Evian reklame som seier: "The proper diet, the right amount of exercise and you can have, pretty much, any body you desire" (ibid:247). Det er delar av den same budskapet i Jolies stjerneimage: På same vis som ho har klart å transformera seg (gjennom "the action make over") ligg det eit "løfte" om at også publikum kan transformera seg på liknande vis. Bordo legg til at denne postmoderne retorikken om val og sjølvbestemming er grunnleggjande tilslørande. Den utslettar ulikskapane som folk har i forhold til pengar og tid, som hindrar mange frå å delta i slike omskapande aktivitetar, og ho legg til at til trass for kva reklamen hevdar: "one cannot have *any* body that one wants –for not every body will *do* (ibid:250). Til trass for ein frigjerande retorikk om val, peikar Bordo på at desse reklamane, og ein kan leggja til filmar som *Lara Croft: Tomb Raider*, formidlar eit svært normaliserande kroppsiletet som ikkje har mykje slingringsmonn, og det er eit ideal dei fleste ikkje vil ha moglegheit til å oppnå.



Filmar som *Tomb Raider* formidlar noko frigjerande og overskridande i måten actionheltinnenene utfaldar seg kroppsleg på lerretet, samtidig er kanskje dei same kroppane langt frå frigjorte, men forma og disiplinert for å oppfylle eit smalt ideal.

## Referansar:

### Litteratur:

Arroyo, Jose: *Action/spectacle cinema: a sight and sound reader*. London: BFI Publishing 2000

Arthurs, Jane & Jean Grimshaw (red.): *Women's Bodies, discipline and transgression*. London & New York: Cassell 1999

Beauvoir, Simone de: *Det annet kjønn*. Oslo: Pax Forlag 2000

Bordo, Susan: *Unbearable Weight, Feminism, Western Culture, and the Body*. Berkeley, Los Angeles, London: University of London Press 1993

Bordwell, David: *Planet Hong Kong, Popular Cinema and the Art of Entertainment*. Cambridge, Massachusetts, London: Harvard University Press 2000

Bordwell, David, Janet Staiger, Kristin Thompson: *Classical Hollywood, Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge [1985] 1994

Bordwell, David og Noël Carroll: *Post Theory: Reconstructing Film Studies*. Madison Wisconsin: University of Wisconsin Press 1996

Butler, Judith: *Gender Trouble*. New York og London: Routledge [1990] 2006

Day, Marc O': "Beauty in Motion: Gender, Spectacle and Action Babe Cinema", i Tasker Y.(Red.) *Action and Adventure Cinema*. London: Routledge 2004

Dyer, Richard: "Introduction to Heavenly Bodies" i Schatz, Thomas: *Hollywood, Critical Concepts in Media and Cultural Studies*, London og New York: Routledge 2004

Dyer, Richard & Paul McDonald: *Stars*. London: BFI Publishing [1979] 1998

- Felman, Shoshana: *Jacques Lacan and the Adventure of Insight, Psychoanalysis in Contemporary Culture*. Cambridge, Massachusetts og London: Harvard University Press 1987
- Gjelsvik, Anne og Anne Marit Myrstad: "Filmens bilder av kvinner og menn" i Bakøy, E. & J.S. Moseng: *Filmanalytiske tradisjoner*, Oslo: Universitetsforlaget 2008
- Gunning, Tom: "The cinema of attractions: early film, its spectator and the avant-garde" i Grainge P. (m.fl.) *Film histories: an introduction and reader*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007
- Hall, Stuart: "Encoding and decoding in the television discourse" i Paul Cobley (red.): *Communication Theories: critical concepts in media and cultural studies*. London: Routledge [1973] 2006
- Hamm, Christine: "Susan Bordo" i Mortensen Ellen m.fl.(red.): *Kjønnsteori*. Oslo: Gyldendal Akademisk 2008
- Hausken, Liv: "Fortellinger" i Larsen Peter & Liv Hausken (red.): *Medievitenskap bind 2: Medier, tekstteori og tekstanalyse*. Bergen: Fagbokforlaget 1999
- Hutcheon, Linda: *The Politics of Postmodernism*. London, New York: Routledge 1989
- Jauss, Hans Robert, Benjamin Bennett og Helga Bennet (1974): "Levels of identification of hero and audience". I : *New Literary History*, Vol. 5, nr. 2 : Changing views of character. Winter. Side 283–317. Tilgjengeleg:  
<http://www.jstor.org/stable/468397?&Search=yes&term=Levels&term=audience&term=hero&term=identification&list=hide&searchUri=%2Faction%2FdoBasicSearch%3FQuery%3DLevels%2Bof%2Bidentification%2Bof%2Bhero%2Band%2Baudience%26wc%3Don%26dc%3DAll%2BDisciplines&item=1&ttl=2859&returnArticleService=showArticle> [28.08.09].

Kolbjørnsen, Tone Kristin: "Kjønn og filmopplevelse. En introduksjon til feministisk og psykologisk filmteori", i Carlson U. (Red.) *Nordisk forskning om kvinner og medier*. Göteborg: Nordicom 1993.

Kolbjørnsen, Tone Kristin: *Astaire & Rogers-filmene i genrehistorisk perspektiv*. Bergen: Institutt for medievitenskap, Universitetet i Bergen 1998.

Larsen, Leif Ove: "Hva er sjangeranalyse?" i Bakøy, Eva & J.S. Moseng (red.): *Filmanalytiske tradisjoner*. Oslo: Universitetsforlaget 2008

Larsen, Peter: "Bildemedienes fortellinger" i Larsen Peter & Liv Hausken (red.): *Medievitenskap bind 2: Medier, tekstteori og tekstanalyse*. Bergen: Fagbokforlaget [1999] 2008

McCaughey, Martha & Neal King: *Reel Knockouts: Violent Women in the Movies*, Austin Texas: University of Texas Press 2001

Merleau-Ponty, Maurice: *Phenomenology of Perception*, London & New York: Routledge 2002

Mikula, Maja: "Lara Croft, Between a Feminist Icon and Male Fantasy" i Schubart, Rikke & Anne Gjelsvik (red): *Femme Fatalities, Representations of Strong Women in the Media*, Göteborg: Nordicom 2004

Moi, Toril: *Hva er en kvinne? Kjønn og kropp i feministisk teori*. Trondheim: Gyldendal 1998

Mulvey, Laura: "Visual Pleasure and Narrative Cinema". i Will Brooker, D. J. (Red.) *The Audience Studies Reader*. London: Routledge 2003 [1975].

Neale, Steve: Action-Adventure as Hollywood Genre, i Tasker, Y. (Red.) *Action and Adventure Cinema*. London: Routledge 2004

Patterson, Frances Taylor: *Cinema Craftsmanship*. New York: Harcourt, Brace & Howe, 1920

- Richards, Jeffrey: "Boy's Own Empire, Feature Films and Imperialism in the 1930's" i John MacKenzie (red.): *Imperialism and Popular Culture*. Manchester University Press, Manchester: 1986
- Sampson, Kristin: "Hva er kjønn? Fenomenologisk/eksistensialistisk tilnærming" i Mortensen Ellen m.fl. (red.): *Kjønnsteori*. Oslo: Gyldendal Akademisk 2008
- Schubart, Rikke: *Super Bitches and Action Babes: the female hero in popular cinema 1970-2006*. Jefferson N.C:McFarland 2007
- Schubart, Rikke & Anne Gjelsvik: *Femme Fatalities, Representations of Strong Women in the Media*. Göteborg: Nordicom 2004
- Sobchack, Vivian: *The Address of the Eye*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press 1992
- Stacey, Jackie: *Star Gazing, Hollywood cinema and female spectatorship*. London & New York: Routledge 1994
- Sturken, Marita og Lisa Cartwright: *Practices of Looking, an introduction to visual culture*. Oxford, New York: Oxford: University Press 2004
- Tasker, Yvonne: *Action and adventure cinema*, London: Routledge 2004
- Tasker, Yvonne: *Specatcular Bodies, gender, genre and the action cinema*. London og New York: Routledge 2000 [1993].
- Tasker, Yvonne: *Working Girls, Gender and Sexuality in Popular Cinema*. London & New York: Routledge 1998
- Walden, Kim: "Run Lara Run, The Impact of Computer Games on Cinema's Action Heroine" i Schubart, Rikke & Anne Gjelsvik (red.): *Femme Fatalities, Representation of Strong Women in the Media*, Göteborg: Nordicom 2004

Williams, Linda: "Film Bodies: Gender, genre, and excess" i Braudy, Leo & Marshall Cohen (red.): *Film Theory and Criticism*, New York og Oxford: Oxford University Press 2004

Young, Iris Marion: "Throwing like a Girl" i *Throwing like a Girl and other essays in Feminist Philosophy and Social Theory*, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press 1990

Østbye, Helge m.fl: *Metodebok for mediefag*, Bergen: Fagbokforlaget 2002

### **Avisartiklar:**

Berggren, Aud: "Endelig et meningsfylt liv", i Verdens Gang 2007, 23.juni side 70.

Glans, Mari: "GIRLPOWER –Kvinner er de nye actionheltene, i Verdens Gang 2003, 15.august side 48.

Fürst, Maria: "Superdama", i Dagbladet 2003, 17. august side 25 del 1.

Viestad, Sissel: "Actiondamene", i Dagsavisen 2003, 26. august side 48.

### **Internett:**

Blikstad, Line: (udatert), "Slik trener stjernene" DN.no. Tilgjengeleg: <http://www.dn.no/d2/article1579616.ece> [26.04.09].

CelebTv.com Staff (05.12.08), "Hollywood's Most Influential Couples" CelebTv.com. Tilgjengeleg: <http://www.celebtv.com/2008s-wanted-celebrity-faces-bodies> [25.04.09].

Heath, Chris (05.07.01), "Blood, Sugar, Sex, Magic", RollingStone.com. Tilgjengeleg: [http://www.rollingstone.com/news/story/5938014/blood\\_sugar\\_sex\\_magic](http://www.rollingstone.com/news/story/5938014/blood_sugar_sex_magic) [27.04.09].

Horowitz, Josh (17.06.08), "Wanted Star Angelina Jolie Discusses Passing On The Action Torch", MTV.com. Tilgjengeleg:

<http://www.mtv.com/movies/news/articles/1589402/story.jhtml> [27.04.09].

Lacey, Rose (02.06.08), "Hollywood's Most Influential Couples", Forbes.com. Tilgjengeleg:

[http://www.forbes.com/2008/02/05/celebrity-hollywood-media-biz-media-cx\\_lr\\_0206couples.html](http://www.forbes.com/2008/02/05/celebrity-hollywood-media-biz-media-cx_lr_0206couples.html) [25.04.09].

Karger, Dave (udatert), "Angelina Jolie: A Candid Q&A" EW.com. Tilgjengeleg:

[http://www.ew.com/ew/article/0,,20192175\\_20192181\\_20205854,00.html](http://www.ew.com/ew/article/0,,20192175_20192181_20205854,00.html) [24.07.09].

Kaspersen, Line, (10.02.05), "Jenter sparker seg til muskler", Aftenposten.no/helse.

Tilgjengeleg: <http://www.aftenposten.no/helse/article615350.ece> [26.04.09].

Kuntz, Tom, (24.06.01), "Lip Crit: It smacks of Angelina", Nytimes.com. Tilgjengeleg:

<http://www.nytimes.com/2001/06/24/weekinreview/lip-crit-it-smacks-of-angelina.html> [23.08.09].

Miller, Matthew (06.11.08), "The World's Most Powerful Celebrities", Forbes.com,

Tilgjengeleg: [http://www.forbes.com/2008/06/11/most-powerful-celebrities-lists-celebrities08-cz\\_mm\\_0611celeb\\_intro.html](http://www.forbes.com/2008/06/11/most-powerful-celebrities-lists-celebrities08-cz_mm_0611celeb_intro.html) [25.04.09].

Miller, Prairie (Juni 2001), "Angelina Jolie on Filling Lara Croft's Shoes and D-size cups"

NYrock.com. Tilgjengeleg: [http://www.nyrock.com/interviews/2001/jolie\\_int.asp](http://www.nyrock.com/interviews/2001/jolie_int.asp) [26.04.09].

Naran, Richard L.,(18.03.07), "Wild Child Angelina Jolie Changing the World One Kid at the Time", NewsFlavor.com. Tilgjengeleg:

<http://www.newsflavor.com/Entertainment/Wild-Child-Angelina-Jolie-Changing-the-World-One-Kid-At-a-Time.95587> [27.04.09].

NYdailynews.com (30.05.09), "Wound from 'Salt' stunt sends Angelina Jolie to hospital"

NYdailynews.com. Tilgjengeleg:

[http://www.nydailynews.com/gossip/2009/05/30/2009-05-30\\_bump\\_makes\\_angie\\_get\\_head\\_examined.html](http://www.nydailynews.com/gossip/2009/05/30/2009-05-30_bump_makes_angie_get_head_examined.html) [11.08.09].

Ordnnett.no: "Identifikasjon" Tilgjengeleg:

[http://www.ordnett.no/ordbok.html?search=identifikasjon&search\\_type=&publications=33&publications=5&publications=9&publications=2&publications=29&publications=23&publications=1&publications=10&publications=30&publications=16&publications=8&publications=3&publications=20&publications=15&publications=19&publications=18&publications=7&publications=6](http://www.ordnett.no/ordbok.html?search=identifikasjon&search_type=&publications=33&publications=5&publications=9&publications=2&publications=29&publications=23&publications=1&publications=10&publications=30&publications=16&publications=8&publications=3&publications=20&publications=15&publications=19&publications=18&publications=7&publications=6) [04.09.09].

Ordnnett.no: "Pinup" Tilgjengeleg:

[http://www.ordnett.no/ordbok.html?search=pinup&search\\_type=&publications=33&publications=5&publications=9&publications=2&publications=29&publications=23&publications=1&publications=10&publications=30&publications=16&publications=8&publications=3&publications=20&publications=15&publications=19&publications=18&publications=7&publications=6](http://www.ordnett.no/ordbok.html?search=pinup&search_type=&publications=33&publications=5&publications=9&publications=2&publications=29&publications=23&publications=1&publications=10&publications=30&publications=16&publications=8&publications=3&publications=20&publications=15&publications=19&publications=18&publications=7&publications=6) [24.08.09].

Ordnnett.no: "Ironi" Tilgjengeleg:

[http://www.ordnett.no/ordbok.html?search=ironi&search\\_type=&publications=33&publications=5&publications=9&publications=2&publications=29&publications=23&publications=1&publications=10&publications=30&publications=16&publications=8&publications=3&publications=20&publications=15&publications=19&publications=18&publications=7&publications=6](http://www.ordnett.no/ordbok.html?search=ironi&search_type=&publications=33&publications=5&publications=9&publications=2&publications=29&publications=23&publications=1&publications=10&publications=30&publications=16&publications=8&publications=3&publications=20&publications=15&publications=19&publications=18&publications=7&publications=6) [28.08.09].

Pedersen, Joachim(07.02.08), "Gold's Gym til Norge", Treningsforum.no. Tilgjengeleg:

<http://www.treningsforum.no/php/art.php?id=611> [26.04.09].

People.com Staff (26.04.06), "2006's Most Beautiful Star: Angelina Jolie", People.com.

Tilgjengeleg:

[http://www.people.com/people/package/article/0,,20034523\\_1187416,00.html](http://www.people.com/people/package/article/0,,20034523_1187416,00.html)  
[25.04.09].



Rasmussen, Linn (02.04.09) "Brangelina og de åtte ungene", Filmmagasinet.no. Tilgjengeleg:  
<http://www.filmmagasinet.no/no/Nyheter/2009/Brangelina-og-de-atte-ungene/>  
[11.08.09].

Sabbagh, Dan (10.01.09), "Lara Croft faces female friendly makeover after poor sales in US bring profit warning from Eidos", TimesOnline. Tilgjengeleg:  
[http://business.timesonline.co.uk/tol/business/industry\\_sectors/technology/article5485017.ece](http://business.timesonline.co.uk/tol/business/industry_sectors/technology/article5485017.ece) [26.04.09].

Smith, Neil (05.07.01), "Lara Croft: Tomb Raider", BBC.co.uk. Tilgjengeleg:  
[http://www.bbc.co.uk/films/2001/06/18/lara\\_croft\\_tomb\\_raider\\_2001\\_review.shtml](http://www.bbc.co.uk/films/2001/06/18/lara_croft_tomb_raider_2001_review.shtml)  
[27.04.09].

Starpulse.com (17.07.09), "Angelina Jolie The Ultimate Lesbian Heroine", Starpulse.com.  
Tilgjengeleg:  
[http://www.ew.com/ew/article/0,,20192175\\_20192181\\_20205854,00.html](http://www.ew.com/ew/article/0,,20192175_20192181_20205854,00.html) [24.07.09].

Wikipedia: "Angelina Jolie". Tilgjengeleg: [http://en.wikipedia.org/wiki/Angelina\\_jolie](http://en.wikipedia.org/wiki/Angelina_jolie)  
[23.04.09].

YouTube1: (udatert) "Angelina Jolie Interview". Tilgjengeleg:  
<http://www.youtube.com/watch?v=i-YDhLGvQNs&feature=related> [27.04.09].

YouTube2: (udatert) "Angelina Jolie –Live from the Tomb Raider premiere- " Tilgjengeleg:  
<http://www.youtube.com/watch?v=3XNDrq7zihU&feature=rec-HM-fresh+div>  
[22.08.09].

## Film:

*Alien*, UK 1979. Ridley Scott. 20th Century Fox

*Aliens*, USA 1986. James Cameron. 20th Century Fox

*Barb Wire*, USA 1996. David Hogan. Dark Horse Entertainment

*Beowulf*, USA 2007. Robert Zemeckis. Image Movers

*Catwoman*, USA 2004. Pitof. Warner Bros Pictures  
*Changeling*, USA 2008. Clint Eastwood. Imagine Entertainment  
*Charlies Angels*, USA 2000. McG. Colombia Pictures Corporation  
*Crouching Tiger Hidden Dragon*, Taiwan/Kina/USA/Hong Kong 2000. Ang Lee. Asia Union & Entertainment Ltd.  
*Die Hard*, USA 1988, John McTiernan. 20th Century Fox  
*Die Hard 2*, USA 1990, Renny Harlin. 20th Century Fox  
*Enter the Dragon*, Hong Kong/USA 1973. Robert Clouse. Concord Productions Inc.  
*Flashdance*, USA 1983, Adrien Lyne. Paramount Pictures  
*Vision Quest*, USA 1985, Harold Becker. Warner Bros. Pictures  
*Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark*, USA 1981. Steven Spielberg. Lucasfilm  
*Indiana Jones and the Temple of Doom*, USA 1984, Steven Spielberg. Paramount Pictures  
*Indiana Jones and the Last Crusade*, USA 1989, Steven Spielberg. Lucasfilm  
*Indiana Jones and Kingdom of the Crystal Skull*, USA 2008, Steven Spielberg. Paramount Pictures  
*Kung Fu Panda*, USA 2008, Mark Osborne & John Stevenson. DreamWorks Animation  
*Kill Bill I*, USA 2003. Quentin Tarantino. Miramax Films  
*Kill Bill II*, USA 2004. Quentin Tarantino. Miramax Films  
*Lara Croft: Tomb Raider*, UK 2001. Simon West. Paramount Pictures  
*Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life*, USA 2003. Jan de Bont. Paramount Pictures.  
*Matrix*, USA 1999. Andy & Larry Wachowski. Groucho II Film Partnership  
*Mr. & Mrs. Smith*, USA 2005. Doug Liman. Regency Enterprise  
*Pumping Iron* USA 1977. George Butler & Robert Fiore. Rollie Robinson  
*Rambo: First Blood*, USA 1982. Ted Kotcheff. Anabasis  
*Rambo: First Blood Part II*, USA 1985, George Pan Cosmatos. Carolco  
*Rambo III*, USA 1988, Peter MacDonald,,. Carolco Pictures  
*Resident Evil*, UK 2002, Paul W.S. Anderson. Constantin Film Produktion  
*Taking Lives*, USA 2004, D.J. Caruso. Warner Bros. Pictures  
*Tank Girl*, USA 1995, Rachel Talalay. Trilogy Entertainment Group  
*Terminator*, UK/USA 1984. James Cameron. Hemdale Film  
*Terminator 2: Judgement Day*, USA 1991. James Cameron. Carolco Pictures  
*Terminator 3: Rise of the Machines*, USA 2003, Jonathan Mostow, C2 Pictures  
*The Last Action Hero*, USA 1993. John McTiernan. Colombia Pictures Corporation  
*Thelma & Louise*, USA 1991. Ridley Scott. Pathe Entertainment Inc.

*Til Siste Åndedrag (A bout de souffle)*, Frankrike 1960. Jean Luc-Godard. Les Productions Georges de Beauregard

*Wanted*, USA 2008. Timur Bekmambetov. Universal Pictures

*X-men*, USA/Canada 2000. Bryan Singer. Twentieth Century-Fox Film Corporation

### **TV-seriar:**

*Buffy the Vampire Slayer*, USA 1997-2003. 20th Century Fox Television

*Xena: Warrior Princess*, USA 1995-2001. MCA Television